PC ACTION 9/2007 FALLOUT 3 • SCHNÄPPCHENFÜHRER • LOST PLANET • DRIVER: PARALLEL LINES • AGE OF CONAN • u. v. m.

PC ACTION

www.pcaction.de

Im Heft: Schnäppchen-Führer für PC-Spiele!

12. JAHRGANG
AUSGABE 139
9/2007
€ 5,30

DVD XXL 8 GB

4 VOLLVERSIONEN



BLITZKRIEG

Spiel Geschichte: Das rasante Echtzeit-Strategiespiel.

Add-ons zu Blitzkrieg findest du auf PC Games 9/2007.



HURRICAN

Neu und exklusiv: Das furiose Ballerspiel für Turrican-Fans.



ALIEN CARNAGE

Retten Sie schöne Frauen: Das Zombie-Jump&Run von 3D Realms.



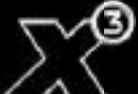
DUNGEON RUNNERS

Hack & Slay online: Das neue Rollenspiel der Guild-Wars-Entwickler.

MASSENWEISE MODS & MAPS!



SW Stats: Dein Vorteil bei Raids!



Xtended: Gigantische 90 neue Sektoren und 20 Missionen!

TITAN QUEST IMMORTAL THRONE

Lilith: Frisches Abenteuer für 30 Spielstunden!

16



+VIDEO

FALLOUT 3

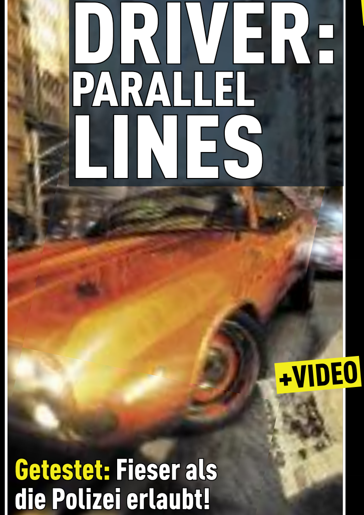
Die Oblivion-Macher öffnen den Atomschutzbunker: Exklusive Infos und Bilder zur Fortsetzung des Kult-Rollenspiels.



+VIDEO

AGE OF CONAN

Angespielt: Blutige Konkurrenz für World of Warcraft!



DRIVER: PARALLEL LINES

+VIDEO

Getestet: Fieser als die Polizei erlaubt!



+VIDEO

LOST PLANET

Getestet: Ballerspaß mit Direct-X-10-Unterstützung!

Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20


AXE
Wir
HABEN
ALLE DÜFTE
VERBESSERT!
WWW.YOUBCWW.DE

Die Redaktion

JOACHIM HESSE
ACTION, ADVENTURES
... spielt abends *Carcassonne* und hat den Rest der Redaktion als Insassen für den nächsten *Big Brother*-Container angemeldet.



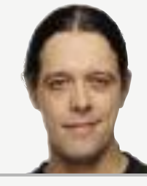
HARALD FRÄNKEL
ACTION, SPORT
... ist erschüttert: Er kennt jemanden, der Christina Stürmer hört. Natürlich will er keine Namen nennen, aber es ist Joachim Hesse!



WOLFGANG FISCHER
ROLLENSPIELE, ACTION
... war von den ersten *Fallout 3*-Bildern so begeistert, dass er den Rollenspielklassiker *Wasteland* ausgegraben hat und damit wieder Mutanten jagt.



RALPH WOLLNER
ACTION, SPORT
... kann allen nur die grandiose Punkrock-Band Dead United ans Herz legen und schreibt weiterhin fleißig Liedchen. Ansonsten spielt er *PES 6*.



LUKASZ CISZEWSKI
ACTION, MEHRSPIELER-SHOOTER
... zockt den brillanten Konsolen-Shooter *The Darkness* und ruft alle Leser auf, Blumenthals Blog zu besuchen (crashkid-dennis.blogspot.com).



ALEXANDER FRANK
STRATEGIE-, ACTION- UND ROLLENSPIELE
... schreibt gerade eine Doktorarbeit über manuell gesteuerte Verlangsamung stressiger Zeitintervalle. Das Werk trägt den Titel „Grasgewisper".



CHRISTIAN GÜRNTH
STRATEGIE, ACTION
... würde gern mal für PETA posieren und surft auf Dennis' Blog, um seinem traurigen Leben einen Sinn zu geben – ein Dank an Dennis' Dorfattitüde.



DENNIS BLUMENTHAL
STRATEGIE, TAKTIK-SHOOTER
... distanziert sich klar von seinem angeblichen Blog und ärgert sich, dass er auf diesem Auftakt-Foto guckt wie ein gestörtes Affenmädchen.



MARC BREHME
MODS, ADVENTURES
... avancierte zum mächtigen Rechtsanwalt und bringt reihenweise böse Buben hinter Gitter. Zumindest in *Phoenix Wright* auf dem Nintendo DS.



ANDREAS BERTITS
MODS, STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... hat kürzlich seine künstlerische Ader entdeckt und lässt sich in Zukunft nur noch daraus beim Arzt Blut abnehmen.



Voll verstrahlt!



***Fallout 3* kommt! Die Redaktion fiebert bereits dem Ende der Welt entgegen.**

Hesse: Meine Herren, warum sehen Sie alle so fertig und aggressiv aus? Der neue *Harry Potter*-Film war doch gar nicht so schlimm!

Blumenthal: Nein, Kollege Austinat hat bei den Entwicklern *Fallout 3* gespielt. Und damit wir uns besser in das postapokalyptische Szenario versetzen können, haben wir ein paar Brennstäbe aus dem Atomkraftwerk geklaut und in der Redaktion verteilt. Deshalb leuchten jetzt auch unsere Augen so schick.

Frank: Nicht nur deswegen. Herr Ciszewski, haben Sie eigentlich Nacktfotos Ihrer Freundin auf der Festplatte?

Ciszewski (seufzt): Nein, leider nicht ...

Frank: Ich schicke Ihnen welche per E-Mail.

Gürnth: Wer will schon nackte Frauen sehen? Ich will *Fallout*! Aber das dauert noch. Wofür sollen wir bis dahin unsere sechsstelligen Gehälter ausgeben?

Fischer: Herr Gürnth, fünf Nachkommastellen werden im Finanzwesen auf zwei gerundet! Haben Sie in der Schule nichts gelernt?

Fränkel (runzelt die Stirn): Seit wann gelten Baumschulen als Schulen?

Wollner: Egal, ich weiß, wofür wir die Kohle ausgeben könnten! Die Händlerregale platzen gerade vor genialen Spielen zum Spottpreis.

Brehme: Echt? Welche denn?

Bertits: Was weiß denn ich? Holzregale, Metallregale, Plastikregale.

Hesse: Buhu! Ich will endlich intelligente Redakteure. Fränkel, Sie stellen in dieser Ausgabe die 20 besten Spiele-Schnäppchen vor.

Lenhardt: Genau. Ich kenne ein gutes Spiel. Es heißt *Flaschendrehen* und kostet gar nichts!

Fränkel: Ja, aber nicht jeder hat einen Ralph Wollner zu Hause. Außerdem wollen unsere Leser Computerspiele. Zum Tastendrücken. Sie wissen schon, mit Maus und so ...

Lenhardt: Aaaah, verstehe! Aber in welchen Spielen kommen schon Nagetiere vor? Gibt es ein Spiel zu *Tom & Jerry*?

Fischer: Herr Lenhardt nervt! Könnte bitte irgendjemand was dagegen unternehmen?

PC ACTION ALS PDF:

Auf der Webseite www.epaperstar.de bekommen Sie die Artikel der aktuellen Ausgabe papiersparend zum Herunterladen im PDF-Format.



PC ACTION KOCHT:

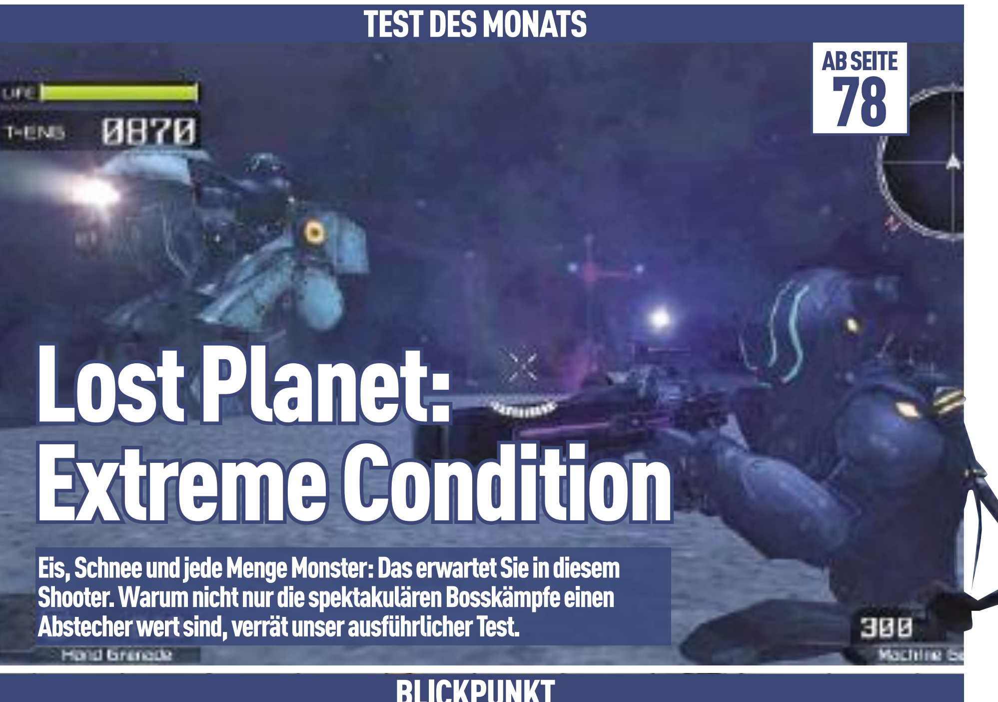
Wir kochen live für Sie in Nürnberg am Donnerstag, dem 26. Juli. Weitere Infos auf www.pcaction.de.

IM HANDEL:

Sonderheft: Shivering Isles
Alle Informationen, die Anhänger von *Oblivion* und *Shivering Isles* brauchen. Inklusive Riesenposter!



TEST DES MONATS



Lost Planet: Extreme Condition

Eis, Schnee und jede Menge Monster: Das erwartet Sie in diesem Shooter. Warum nicht nur die spektakulären Bosskämpfe einen Abstecher wert sind, verrät unser ausführlicher Test.

BLICKPUNKT



Gutes zum Schnäppchenpreis

Der heiße Spielesommer naht mit Riesenschritten, die Grillsaison ist eröffnet. Damit Sie dafür genügend Kohle übrig behalten, verraten wir, wie Sie für wenig Geld an viel Spielspaß kommen.

THEMA DES MONATS



Fallout 3

Wir prophezeien Ihnen eine strahlende Zukunft, denn zehn Jahre nach *Fallout* steht der dritte Teil des Endzeit-Rollenspiels in den Startlöchern. Wir waren exklusiv bei Entwickler Bethesda zu Gast und haben alle Infos für Sie aufgeschrieben. Video inklusive.

PC ACTION 9/2007

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de.

KUNDENDIENST

AKTUELL

E-SPORT

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

TEST DES MONATS:

EXTRA

MODS & MAPS

SPIELETIPPS

HARDWARE

MODS & MAPS



X3: Reunion Xtended

AB SEITE 108

TITELSTORY

Erweitern Sie Ihre Lieblinge *Oblivion, Half-Life 2* und *X3* mit unseren Exklusiv-Mods! Zudem gibt's Futter für *Company of Heroes, Titan Quest: Immortal Throne* u. v. m.

HARDWARE

AB SEITE 128



Das kannst du dir sparen!

Ob günstige Hardware automatisch Schrottwert hat oder trotz des geringen Preises was taugt, haben wir in ausführlichen Tests überprüft.

AUF DEN SILBERSCHEIBEN

PC ACTION MIT DVD:

Vollversionen: Alien Carnage • Blitzkrieg Anthology: Blitzkrieg 1• Dungeon Runners • Hurrican • **5 Spiele-Demos:** Harry Potter und der Orden des Phönix • Overlord • Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt • Star Assault • Weisse Bescheid! • **11 Videos:** Age of Conan • Blacksite • Driver: Parallel Lines • Fallout 3 • Half-Life 2: HMS Defiance (Mod-Video) • Juiced 2: Hot Import Nights • Loki: Im Bannkreis der Götter • Lost Planet: Extreme Condition • PCA kocht Chili Diablo • PCA spielt Metal Slug • White Gold • **1 Trailer:** GTA 4 • **3 Extras:** DVD-Titelsong Dead United: Vampires Empire (MP3) • PC Action Podcast #8 • Schlag den Pro (CS 1.6 und Warcraft 3 Demo)

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt siehe oben, jedoch zusätzlich mit der Vollversion von America's Army: Special Forces, einem Ab-18-Video zu Shadowrun und dem ungekürzten Video zu White Gold statt der Demos von Harry Potter, Overlord und Weisse Bescheid!

FÜR KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE UMBLÄTTERN!

Spiele in diesem Heft



VOLLVERSION

Blitzkrieg

Gelungene Echtzeit-Kämpfe im virtuellen Zweiten Weltkrieg.



- Anspruchsvolle Strategie mit massig Einheiten
- Über 80 packende Missionen
- Add-ons zu *Blitzkrieg* finden Sie übrigens auf der DVD von PC Games, Ausgabe 9/2007!

GENRE	Echtzeit-Strategie
VORAUSSETZUNG	366 MHz, 64 MB RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.cdv-blitzkrieg.de



VOLLVERSION

Dungeon Runners

Die kostenlose Alternative zu *World of Warcraft*!



- 3 Klassen: Kämpfer, Magier und Jäger
- Von den Machern von *Guild Wars*
- Riesige Fantasy-Spielwelt
- Sofort installieren, keine Monatsgebühren!

GENRE	Online-Rollenspiel
VORAUSSETZUNG	2 GHz, Internet
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (ja)
INTERNET	www.dungeonrunners.com



VOLLVERSION

Hurrican

Der inoffizielle Nachfolger zur 2D-Shooter-Legende *Turrican*!



- 9 Levels mit Massen an Gegnern
- Sprung- und Ballerpassagen bis zum Umfallen!
- Toller Kooperativ-Modus für zwei Spieler
- Qualitätsarbeit aus deutschen Landen

GENRE	Action
VORAUSSETZUNG	1 GHz, 256 MB RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	turrican.gamevoice.de/hurrican_site



VOLLVERSION

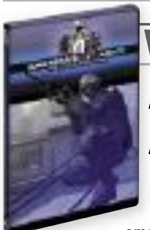
Alien Carnage

Für Nostalgiker: Der famose Retro-Shooter von 3D Realms!



- Ballern Sie sich als Protagonist Halloween Harry durch bunte 2D-Levels
- Von den Machern von *Duke Nukem Forever*
- Setzen Sie den legendären Raketenrucksack ein!

GENRE	Action
VORAUSSETZUNG	100 MHz, 32 MB RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.3drealms.com



VOLLVERSION

Americas Army: SF

Die offizielle *Counter-Strike*-Variante der amerikanischen Armee.



NUR AUF AB-18-VERSION!

- Erleben Sie den virtuellen Alltag eines Soldaten
- 2,5 Gigabyte mit *Unreal*-Engine 2.0
- Feiner Kooperativ-Modus
- Umfangreiche Einzelspieler-Trainings-Missionen

GENRE	Mehrspieler-Shooter
VORAUSSETZUNG	2,4 GHz, 512 MB RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.americasarmy.com

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

DEMOS

Harry Potter und der Orden des Phönix



Star Assault



Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt

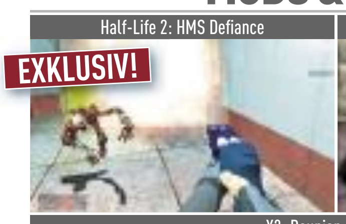


Weitere Demos finden Sie auf der DVD.

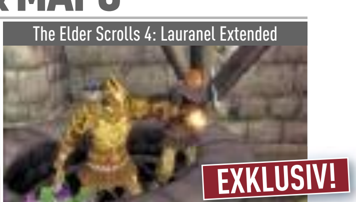
MODS & MAPS

Half-Life 2: HMS Defiance

EXKLUSIV!



The Elder Scrolls 4: Lauranel Extended



EXKLUSIV!

X3: Reunion - Xtended



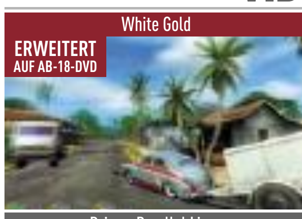
EXKLUSIV!

Weitere Mods & Maps finden Sie auf DVD und im Heft.

VIDEOS

White Gold

ERWEITERT AUF AB-18-DVD



Blacksite



Driver: Parallel Lines



Fallout 3



PC ACTION kocht Chili Diablo



Einkaufsliste
Rinderhack
Kidney-Bohnen
Chili-Schoten
Brühe
Zwiebeln
Knoblauch
Ca. 11,19 €

PC ACTION spielt Metal Slug



Weitere Videos finden Sie auf DVD.

Vollversion:
Blitzkrieg
Beweisen Sie in diesem Weltkriegs-Echtzeit-Strategiespiel Ihr taktisches Können.

Vollversion:
Hurrican
Rasant: Ballern Sie sich mit diesem Shooter durch spektakuläre 2D-Levels!

Vollversion:
America's Army: SF
NUR AUF AB-18-VERSION!
Counter-Strike der US Army: Der heiße Mehrspieler-Shooter mit Anspruch.

PC ACTION

Blitzkrieg, Hurrican, Alien Carnage, Dungeon Runners, Americas Army: Special Forces

9/2007

DVD

SEITE A

VOLLVERSIONEN (TEIL 1):
- Alien Carnage
- America's Army: Special Forces (nur auf AB-18-VERSION!)
- Hurrican

DEMOS:
- Harry Potter und der Orden des Phönix (nur auf Ab-16-Version!)
- Overlord (nur auf Ab-16-Version!)
- Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt
- Star Assault
- Weisse Bescheid?! (nur auf Ab-16-Version!)

PATCHES:
- Ankh v1.0.1 (d)
- Colin McRae: Dirt v1.1 (int) (nur auf Ab-16-Version!)
- Command & Conquer 3: Kane Edition v1.05 (de) (nur auf Ab-16-Version!)
- Command & Conquer 3: Standard Edition v1.05 (de) (nur auf Ab-16-Version!)
- Die Gilde 2 v1.30 (d) (nur auf Ab-16-Version!)
- Loki: Im Bannkreis der Götter Patch #1 (d) (nur auf AB-18-VERSION!)
- Loki: Im Bannkreis der Götter v.1.0.4.0 (d) (nur auf Ab-16-Version!)
- Need for Speed: Carbon v1.4 (int)
- Two Worlds Patch v1.4 von v1.3 (int) (nur auf Ab-16-Version!)
- Warhammer: Mark of Chaos Patch v1.72 von v1.3 (int) (nur auf Ab-16-Version!)
- Wildlife Park 2 v1.23 (int) (nur auf Ab-16-Version!)

TIPPS & TRICKS:
- Bounty Bay Online
- Der Herr der Ringe: Online

HARDWARE-TREIBER:
- Ati Catalyst WDM v.7.5
- Nvidia Forceware v.94.24

MODS & MAPS:
- Half-Life 2
- - HMS Defiance
- - Infiltration Patch
- The Elder Scrolls 4: Oblivion
- - Lauranel Extended
- Titan Quest: Immortal Throne
- - Lilith: The Will of the Demon
- World of Warcraft: SW Stats
- X3: Reunion
- - Xtended

TOOLS:
- Adobe Reader 7.0
- Direct X 9.0c
- Gamers.IRC 5.01
- Suche
- VLC 0.8.4a win32
- Wallpapers

HARDWARE-TOOLS:
- 7-Zip v.4.42
- Atitool v.0.26
- Atuner v.1.9.66.9702 Beta
- CPU-Z v.1.39
- DOSBox
- Everste Ultimate 2006 (Trial) v.3.50
- Forcewareunlock
- Fraps v.2.8.2
- Memtest86+
- Microsoft .NET Framework v.2.0
- Microsoft .NET Framework v.3.0
- Nhancer v.2.1.0 32Bit
- Nhancer v.2.1.0 64Bit
- Nvhardpage v.SE 3.5
- Powerstrip v.3.73
- Prime95 v.2.414 32Bit
- Prime95 v.2.414 64Bit
- Riva Tuner v.2.0 FR
- Rtool v.0.9.9.8 RC11
- Sisoftware Sandra Lite v.11.22
- Speedfan v.4.32
- Throttle Watch v.2.01
- Tweak GUI v.2.3.03

SEITE B

VOLLVERSIONEN (TEIL 2):
- Blitzkrieg
- Dungeon Runners

TRAILER:
- GTA 4

EXTRAS:
- Dead United: Vampires Empire (mp3)
- PC ACTION Podcast #8 (mp3)
- Schlag den Pro!

VIDEOS:
- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Blacksite
- Driver: Parallel Lines
- Fallout 3
- Juiced 2: Hot Import Nights
- Loki: Im Bannkreis der Götter
- Lost Planet: Extreme Condition
- Mod-Video: Half-Life 2: HMS Defiance
- PC ACTION kocht Chili Diablo
- PC ACTION spielt Metal Slug
- Shadowrun (nur auf AB-18-VERSION!)
- White Gold (erweitert nur auf AB-18-VERSION!)

Achtung Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!



PC ACTION

Du willst es doch auch!

Hammer-Spiele und Hardware für null Komma nix

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön ein tolle Prämie kassieren! Ganz ohne Zuzahlung!

LESER JETZT WERBEN + DICKE PRÄMIE KASSIEREN!

USB-STICK MIT 2 GIGABYTE: DATA TRAVELER READY FLASH

Sie kennen das bestimmt: Ein Freund hat etwas Tolles auf der Festplatte seines PCs und Sie wollen es auch. Mit unserem mobilen Luxus-Speicherstick von Kingston kein Problem! Dank USB-2.0-Anschluss können Sie bequem ankoppeln und Daten bis zu gigantischen 2 Gigabyte in Ihre Hosentasche saugen. Zukunftssicher ist der Data Traveler Ready Flash auch noch, da er speziell für Windows Ready Boost entwickelt wurde. Dadurch können Sie den Stick unter Windows Vista sogar als zuätzlichen Zwischenspeicher nutzen, um Arbeitsvorgänge Ihres PCs oder Laptops zu beschleunigen. Wir meinen: Unbedingt abgreifen!

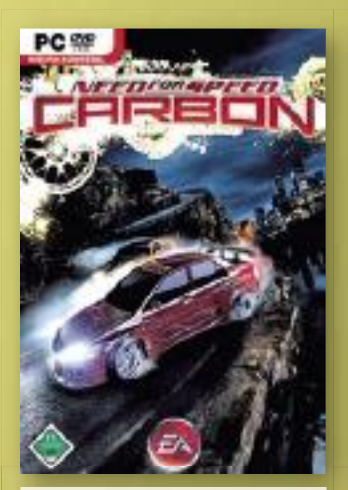
PRÄMIEN-NR.: 003185

RAZER DEATH ADDER

Eine gute Maus braucht jeder, der gut spielen und sich schnell durch Anwendungen klicken will. Perfekt, denn wir geben sie Ihnen! Unter der Haube der neuen Razer-1.800-Dpi-Maus sitzt ein optischer Sensor der dritten Generation, der die Unterlage mit einer Infrarot-LED messerscharf abtastet. Die Maus bietet fünf Knöpfe inklusive eines dezent beleuchteten Scrollrads. Mit 100 Gramm lässt sich die Maus leicht bewegen, vermittelt aber dennoch genug Positions-Feedback. Dazu passt das extralange Zwei-Meter-Kabel. Vorbildlich ist auch das Gewicht: Selbst bei extrem schnellen Bewegungen im Low-Sense-Mode bleibt die Maus präzise wie ein schweizer Uhrwerk. Auch in Sachen Ergonomie hat Razer dazugelernt. Die geschwungenen Formen der als Rechtshändermaus ausgelegten Death Adder passen sich normal großen Händen so gut an, dass selbst bei langen Zocknächten keine Verspannungen im Handgelenk auftreten sollten. Wir wünschen viel Erfolg!

PRÄMIEN-NR.: 003164

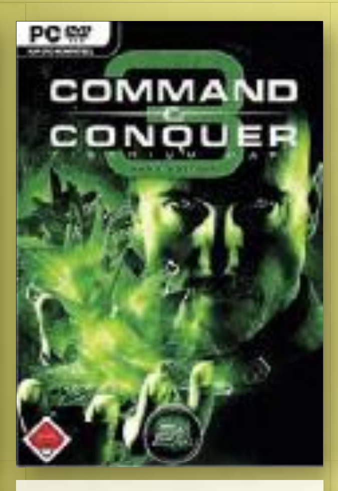




NEED FOR SPEED: CARBON
Gefährlich, temporeich und adrenalingeladen! Online-Rennen und eine atemberaubende Grafik machen den Titel zu einem der besten und modernsten Rennspiele.
PRÄMIEN-NR.: 003092



BIOSHOCK PC-DVD
Der Unterwasser-Ego-Shooter besticht durch intelligente Gegner und Grusel-Atmosphäre. Sichern Sie sich jetzt Ihr Exemplar!
Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung, sobald verfügbar.
PRÄMIEN-NR.: 003243



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS (KANE)
Das neueste ungeschnittene Echtzeit-Strategie-Spiel *C&C: Kane Edition* abgreifen!
Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!
PRÄMIEN-NR.: 003161



S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL
Realistischer Endzeit-Shooter! Actionreiche Gefechte in endzeitlicher Umgebung.
***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**
PRÄMIEN-NR.: 002633



FIGUR WIKINGER AUS GOTHIC 3
Die streng limitierte Wikinger-Sammlerfigur aus der bekannten Figurenwerkstatt Muckle Mannequins ziert die Wohnung jedes *Gothic*-Fans.
PRÄMIEN-NR.: 003079

50-EURO-GUTSCHEIN VON PLAYCOM
Gehen Sie einkaufen auf www.playcom.de – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung. Happy Shopping!
PRÄMIEN-NR.: 002918

LOGITECH G11 KEYBOARD
Mit zahlreichen Programmiermöglichkeiten, zwei USB-Anschlüssen sowie beleuchteten Tasten für dunkle Zocknächte für Spieler ein Traum von Tastatur. Holen Sie sich das edle Teil auf Ihren Schreibtisch!
PRÄMIEN-NR.: 003197

FIGUR DUNKELELFE SCHATTENLIED AUS SPELLFORCE 2
Die exklusive Figur der Dunkelelfe Schattenlied ist unglaubliche 40 Zentimeter hoch und besteht aus Resin (Hartplastik). Ein Muss, nicht nur für Fantasy-Fans!
PRÄMIEN-NR: 002965

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
(€ 61,00/12 Ausgaben (=€ 5,08/Ausg.); Österreich: € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 61,00/12 Ausgaben (=€ 5,08/Ausg.); Österreich: € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

PA PR 45

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

TOP NEWS

Das tut uns weh: Politikern sind die derzeitigen Regelungen nicht effektiv genug, mehr Verbote für Action-Spiele sollen her.

»Kinderlähmung ist grausam.«

Fordert strikte Gesetze: Ursula von der Leyen, Bundesfamilienministerin (CDU).

DISKUSSION UM „KILLERSPIELE"

Auf der Abschussliste

Die Regierung will beim Thema „Killerspielen" härtere Gesetze, die USK plant neue Strukturen und ein militanter Computerspielgegner muss zum Seelendoktor.

POLITIK | In der kontroversen Diskussion über sogenannte „Killerspiele" geht es zurzeit heiß her. Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen will im kommenden Herbst das derzeitige Jugendschutzgesetz verschärfen. Der Vorschlag: Es sollen nicht nur „Gewalt verherrlichende", sondern demnächst auch „Gewalt beherrschende" Titel auf dem Index landen. Der Sprecher der Bundesministerin erläuterte die geplanten Änderungen: „Wenn Sie beispielsweise in einem Spiel belohnt werden, weil Sie Gewalt anwenden, anstatt eine Aufgabe friedlich zu lösen, kann das aus unserer Sicht Jugendliche negativ beeinflussen." Ob nun *Crysis* und Konsorten künftig alternative, friedliche Lösungswege bieten muss, um die Indizierung zu umgehen, bleibt abzuwarten. Zudem besagt der Gesetzentwurf, dass indizierte Titel generell nicht mehr über die Ladentheke gehen sollen. Bei der Kontrolle wollen die Initiatoren auch Jugendliche als Testkäufer einsetzen.

VÖLLIG AUSGEFLIPPT?

Ob diese Maßnahmen die Jugend wirklich vor schädlichen Einflüssen schützen oder ob sie lediglich den Zugang zu Spielen für Erwachsene erschweren, wissen wir wohl erst in ein paar Monaten. Um den staatlichen Eingriffen entgegenzukommen, plant die in letzter Zeit heftig kritisierte Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) gravierende Strukturänderungen. Es sind unter anderem mehr Personal und klarere Vorgaben zur Spielebewertung vorgesehen. Interessant in dem Zusammenhang: Spielehasser und US-Rechtsanwalt Jack Thompson, der in der Vergangenheit *GTA: San Andreas* und andere Titel heftig attackierte, soll sich wegen seiner Ausbrüche gegenüber einem Richter einem psychologischen Test unterziehen. Dazu kein Kommentar. Lukasz Ciszewski

Info: **www.pcaction.de**

SEGA RALLY

Schlammschlacht

Die Kultserie *Sega Rally* kehrt zurück und will mehr werden als eine bloße Neuauflage. Freuen Sie sich auf eingängige Spielbarkeit und schicke Grafik.

RENNSPIEL | Liebhaber von Arcade-Rennspielen sollten sich den 28. September dieses Jahres rot im Kalender anstreichen. Dann stellt Ihnen Sega mit der Pistenhatz *Sega Rally* flotte Kisten wie einen Subaru Impreza in die virtuelle Garage. Motzen Sie Ihre Karre auf, um sie für die verschiedenen Straßenverhältnisse fit zu machen. Sie treten in Einzelrennen (Zeitfahren, Karrieremodus) gegen computergesteuerte Fahrer an oder heizen im Mehrspielermodus mit anderen Spielern über die Pisten. Während eines Besuchs von Verleger Sega in der Redaktion durften wir uns bereits von der Qualität des Titels überzeugen. *Sega Rally* sieht schärfer aus als Topmodel Lena Gercke. Auf schmutzigen Pisten kleben sogar Matsch und Dreck an den Boliden – bis Sie durch eine Pfütze brettern. Sauber! Marc Brehme

Info: **www.segarally.com**

»Mit Frauen besser: Schlamm-Catchen.«

Ein Subaru Impreza (links) liefert sich auf einer schlammigen Piste ein Duell mit einem Ford Focus.

ARMY OF TWO

Zieh an einem Strang!



»Jetzt selbst an der Front: Wolfgang Schäuble.«

Ein Beispiel für den Mannschaftsgeist in *Army of Two*: Der Soldat zieht seinen verwundeten Kameraden übers Schlachtfeld.

„Gute Freunde kann niemand trennen, gute Freunde sind nie allein", sang schon Kaiser Franz. *Army of Two* kommt!

ACTION | Aus gut informierten Kreisen erfuhren wir, dass der ursprünglich nur für Konsole geplante Team-Shooter *Army of Two* auch für PC erscheint. Anhänger von kooperativen Geplänkeln machen nun einen Luftsprung, denn die ersten Bilder und Videos des Titels aus dem Hause EA machen einen verdammt anständigen Eindruck. Denn statt allein auf Terroristenjagd zu gehen, richtet sich *Army of Two* an Spieler mit sozialen Kontakten. Das heißt: Am besten schnappen Sie sich einen menschlichen Mitspieler und stürzen sich zu zweit in den attraktiven Shooter. Haben Sie keine Freunde, so stellt Ihnen das Programm einen KI-Kollegen zur Seite. Auf dem Schlachtfeld gibt es dann zahlreiche Innovationen: Sie dürfen beispielsweise die Tür eines Autowracks abreißen und als Deckung für sich und Ihren Kumpel benutzen. Nett! In einem Trailer spricht ein Ausbilder zu seinen Rekruten: „Wenn ihr da draußen seid, müsst ihr euch auf eine bestimmte Sache konzentrieren, nämlich Teamwork. Dies macht den Unterschied!" Dabei sind sich die beiden Helden nicht zu schade, sich ständig gegenseitig anzumotzen: „Wer glaubst du eigentlich, wer du bist? MacGyver?" Termin: Ende 2007. Lukasz Ciszewski

Info: www.ea.com/armyoftwo

Nur im Zweierpack

Die Protagonisten in *Army of Two* tauchen immer im Doppel auf. Das kennen wir doch!

Wildecker Herzbuben



Dennis Blumenthal, Fan-Beauftragter der Homepage www.wildecker-herzbuben-ftw.de, meldet sich zu Wort: „Für misch sind die Wildecker Herzbuben die tollsten Künstler des Planeten, isch besitze sämtlische Platten der zwei süßen Sänger!"

Die Olsen-Zwillinge



Foto: action press

Mary-Kate und Ashley Olsen sind die wohl heißesten Zwillinge der Welt und treten generell nur zusammen auf. Das finden wir gut, vor allem bei solchen Posen wie auf dem Foto. Und da die Kinderstars mittlerweile 21 Jahre alt sind, dürfen wir so etwas schreiben.

C-3PO und R2-D2



Das erste homosexuelle Paar der Science-Fiction-Geschichte ist nur richtig witzig, wenn die beiden George-Lucas-Droiden gemeinsam auf der Leinwand zu sehen sind. Ohne dieses dynamische Duo wäre *Star Wars* genau so unlustig wie Angela Merkels Gesicht.

BILD DIR MEINE MEINUNG!

AUF DVD
PODCAST #8



»Ohne Schminke auch optisch kaum zu ertragen: Monrose.«

PC ACTION-Redakteure machen sich in einer Tonkabine zum Affen (Wolfgang Fischer, Lukasz Ciszewski und Ralph Wollner, von links).

AHMET ISCITÜRK MIT SEINEM LIEBLINGSTHEMA: HODEN IN DER SCHWERELOSIGKEIT

Mensch hinter der Fassade

Sie halten die PC ACTION-Redakteure für Typen, die nur Rock 'n' Roll im Kopf haben? Ich will Ihnen an dieser Stelle mal die Seelen vorstellen, die sich hinter diesen beinahe überlebensgroßen Ikonen der Medienlandschaft verbergen. Zum Beispiel fragte ich Harald Fränkel, was er mit Bill Gates' Reichtum anfangen würde. Er antwortete: „Geld allein macht doch nicht glücklich. Wenn ich in das Gesicht eines lachenden Kindes blicke, das macht glücklich." Verträumten Blickes fuhr er fort: „Ich will Bill Gates' Kohle, um damit Kindern eine Freude zu machen." Wenn ein Kind dann mal weint? Fränkel lächelt: „Dann wird es bestraft. Gehorsam durch Leiden funktionierte bei mir bestens." Auch an Ralph Wollner ist ein Philosoph verloren gegangen: „Es ist erstaunlich. Wenn ich die Augen schließe, wird es dunkel. Öffne ich die Lider, wird es aber umgehend wieder hell. Es werde Licht! Bin ich ein Gott?", sinnierte er während unseres Gesprächs. Marc Brehme denkt da schon praktischer: „Wenn man allen Menschen auf der Welt einen Ventilator auf den Kopf nageln würde, könnte man immer ohne Geruchsbelästigung furzen!" Marcs Ostblock-Kollege Lukasz Ciszewski ist weitaus einfacher gestrickt. „Wo ich herkomme, gab es nichts. Ich bin schon froh, wenn ich ein Dach über dem Kopf habe und nicht mehr hungern muss." Ob es in Polen immer noch so schlimm sei, wollte ich wissen. Seine Antwort: „Wieso Polen? Ich habe meine Kindheit in Berlin verbracht!" Natürlich wollte ich auch wissen, was Joachim Hesse privat bewegt. Mit leuchtenden Augen erwiderte er: „Die Welt steckt voller Geheimnisse, die noch nicht entschlüsselt wurden. Es gibt so viel Wissen, so viel Neues zu entdecken und nur unsere beschränkte Neugier setzt dem ein Limit! Ohne die Medikamente fühle ich mich so frei. Komm, ich will dir meine inneren Organe zeigen!" Hier enden die Aufzeichnungen. Iscitürks Verbleib ist ungewiss.

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

Ein Bild von einem Held



Einige deutsche Soldaten (im Vordergrund) verteidigen eine mit Sandsäcken befestigte MG-Stellung gegen alliierte Truppen.

Der Zweite Weltkrieg erhält jetzt den Gina-Wild-Preis. Warum? Weil auf ihm so oft rumgeritten wird.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Neue Bilder zur *Company of Heroes*-Erweiterung *Opposing Fronts*! Eins davon dürfen Sie hier bewundern (oben). Das eigenständige Add-on (das heißt, Sie benötigen nicht das Hauptspiel, um *Opposing Fronts* spielen zu können) bringt zwei neue Kampagnen. Zudem gibt es ein Grafik-Update, das Direct-X-10-Effekte ins Spiel bringt. Auf alliierter Seite steuern Sie die Briten beim Kampf um Caen in Frankreich, bei den Achsenmächten die deutsche Panzer-Elite in der Operation Market Garden. *Opposing Fronts* soll im kommenden Herbst erscheinen. Dennis Blumenthal

Info: www.companyofheroes.de



LIES MICH!

Neues von den Doom-3-Machern



Vermischtes | Mitte Juni fand in San Francisco (Kalifornien) die Worldwide Developers Conference (Entwicklerkonferenz) von Apple statt. Dort präsentierte John Carmack von id Software die neue hauseigene Grafik-Engine mit dem Namen id Tech 5. Zu sehen war eine in Echtzeit dargestellte Szene eines futuristischen Wagens, der durch einen Canyon rast – am Ende steigt der Fahrer aus, betritt ein Gebäude und spricht mit einem asiatisch aussehenden Händler. Wahnsinn! Carmack betonte, dass es sich nicht um die Demo eines neuen Spiels handelte. Wie auch immer: Die Engine hinterließ einen sehr guten Eindruck. Wir sind gespannt auf den ersten Titel mit dieser Optik. (AB)

Info: http://developer.apple.com/wwdc

So Blonde

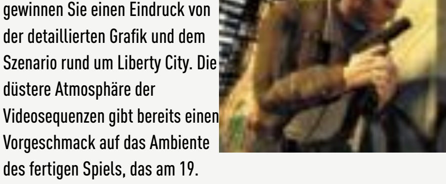


Adventure | Vertrieb Dtp weiß, was Männer wollen: Blondinen! Wie die 17-jährige US-Amerikanerin Sunny Blonde, die während einer Kreuzfahrt in Ohnmacht fällt, auf einer Insel strandet und sich in *Monkey Island*-Manier durch die Gegend schlägt. Klingt super, oder? Knapp 15 Prozent der angepeilten zwanzig Spielstunden sollen Sie mit abwechslungsreichen Minispielchen verbringen. Wann Sie in *So Blonde* auf Forgotten Island abhängen und Rätsel lösen dürfen? Geduld, Geduld – im November soll das Point-&-Click-Abenteuer in den Läden stehen. Hoffen wir das Beste! (CG)

Info: www.dtp-ag.com

Grand Theft Auto 4

AUF DVD
TRAILER



Action | Anhand eines neuen Trailers und frischer Screenshots für Rockstar Games' Actionspiel *Grand Theft Auto 4* gewinnen Sie einen Eindruck von der detaillierten Grafik und dem Szenario rund um Liberty City. Die düstere Atmosphäre der Videosequenzen gibt bereits einen Vorgeschmack auf das Ambiente des fertigen Spiels, das am 19. Oktober für Playstation 3 und Xbox 360 erscheint. PC-Termin: noch offen. (AB)

Info: www.rockstar.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

RANG	TREND	VORMONAT	TITEL	VERTRIEB
1	▲	2	Two Worlds	Zuxxez
2	▼	1	Tomb Raider Anniversary	Eidos
3	■	3	Loki: Im Bannkreis der Götter	Flashpoint
4	▲	6	WoW: The Burning Crusade	Vivendi Univ.
5	▲	8	Counter-Strike Source	EA
6	▼	4	Der Herr der Ringe: Online	Codemasters
7	▲	NEU	Die Sims 2: H&M Fashion Accessoires	EA
8	▼	7	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	EA
9	▼	5	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ
10	▲	NEU	World of Warcraft	Vivendi Universal

Quelle: SATURN



Einige Soldaten gehen zum Angriff über und stürmen aus dem Hinterhalt auf eine Gegnergruppe zu.

»Waldsterben: Täter enttarnt.«

Eine Schar Infanteristen befindet sich gerade in einem wilden Feuergefecht.

»Warten auf eine Bank: Anleger.«

DARKEST OF DAYS

Dreh am Geschichtsrad!

Jede Medaille hat ihre Kehrseite. Das erfährt auch der Held in *Darkest of Days*, der per Zeitreise nur knapp dem Tod entrinnt.

EGO-SHOOTER | Die Geschichte des Shooters aus dem Hause 8 Monkeylabs: Eine geheimnisvolle Organisation schickt den noch namenlosen Protagonisten kurz vor seinem Tod auf eine Reise in die Zeit. Der Knabe ist nun zwar einem verfrühten Ableben entgangen – doch nichts auf der Welt ist umsonst und so gondelt er durch verschiedene Epochen der Menschheitsgeschichte, um nachträglich gravierende Änderungen vorzunehmen. Sinn des Ganzen: die Menschheit vor dem Ende zu bewahren.

ZURÜCK IN DIE VERGANGENHEIT

Die ersten Bilder zeigen Szenen, die offenbar im amerikanischen Bürgerkrieg (1861-1865; in Fachkreisen spricht man vom Sezessionskrieg) angesiedelt sind. Genaue Details über die Hintergrundgeschichte sind bisher noch Mangelware. Bekannt ist nur, dass man wohl fünf Perioden bereist und unter anderem Zeuge des Ersten Weltkriegs (1914-1918), des Ausbruchs des Vesuvs (24. August 79; vernichtete die Stadt Pompeji) und des bereits genannten amerikanischen Bürgerkriegs wird. Das Erscheinungsdatum von *Darkest of Days*? Ist noch Geheimsache. Dennis Blumenthal

Info: www.darkestofdays.de



»Foto: Wir hätten den Ausschnitt gerne vergrößert.«

Vier Leute amüsieren sich während der Präsentation des Playstation-Spiels *Buzz* am Sony-Computer-Entertainment-Stand.

GAMES CONVENTION 2007

Deine Messdiener

Vom 23. bis zum 26. August findet in Leipzig die sechste Games Convention statt. Wie Sie an eine kostenlose Panzerfaust kommen, erfahren Sie hier.

VERANSTALTUNG | Die Games Convention. Ein Ort der Ruhe, der Harmonie und der rund 183.000 Besucher auf 115.000 Quadratmetern Fläche. Auch Ihre Lieblingszeitschrift ist vertreten! Sie finden uns in Halle 4 am Stand B21. Kommen Sie in Massen, bitte! Die Messe-Eintritts-Tagespreise liegen zwischen 8,50 und 12 Euro. Besuchen Sie auch den Stand von EA, dort gibt es aufblasbare Panzerfäuste! Juchuuu! Christian Gürnth

Info: www.gc-germany.com

SOLDIER OF FORTUNE 3: PAY BACK

Erster Warnschuss

Herzinfarktalarm für Beckstein-Fans: Die härteste Shooter-Serie der Welt kehrt zurück. Angeblich.

EGO-SHOOTER | Fünf Jahre hat *Soldier of Fortune 2: Double Helix* bereits auf dem Buckel. Jetzt scheint Söldner John Mullins für den Kampf gegen den Terror reaktiviert zu werden. Entwickeln soll das Spiel laut den gewöhnlich gut unterrichteten Quellen aber nicht Raven Software, die Erfinder der Vorgänger, sondern das slowakische Cauldron-Team (*Conan*, *Knights of the Temple 2*). Das Spiel erscheint angeblich bereits im November. Activision selbst war bis Redaktionsschluss zu keiner Stellungnahme bereit. Joachim Hesse

Info: www.activisionvip.de



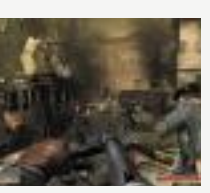
»Komisches Völkchen: Ski-Fahrer.«

Waffen spielen schon in *Soldier of Fortune 2* eine zentrale Rolle. Genau wie das übertriebene derbe Schadensmodell der Figuren.


DENKE BÖSE. TUE BÖSES.
WERDE ALLMÄCHTIG.
OVERLORD™
Befehle eine Armee bedingungsloser Schergen,
die für dich plündern und brandschatzen.
Und werde zum allmächtigen Overlord.
www.codemasters.de/overlord
16
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD
TRIUMPH STUDIOS
codemasters™
OVERLORD
© 2005 - 2007 TRIUMPH STUDIOS B.V. ("TRIUMPH"). ALL RIGHTS RESERVED. "CODEMASTERS"® IS A REGISTERED TRADEMARK OWNED BY THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED. "OVERLORD"™ IS A TRADEMARK OF TRIUMPH. ALL OTHER COPYRIGHTS OR TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS AND ARE BEING USED UNDER LICENSE. DEVELOPED BY TRIUMPH AND PUBLISHED BY CODEMASTERS. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE SOWIE DIE XBOX-LOGOS SIND MARKEN DER MICROSOFT-UNTERNEHMENSGRUPPE.

LIES MICH!

Battlestrike: Der Widerstand



Ego-Shooter | Falls Sie über Spiele mit frischem Szenario und neuen Spielideen lesen wollen, überspringen Sie bitte die folgenden Zeilen! *Battlestrike: Der Widerstand* ist nämlich ein stinknormaler Ego-Shooter im virtuellen Zweiten Weltkrieg. Dabei erleben Sie den Kampf gegen die Pixelnazis aus der Sicht des Widerstandes in Polen, Litauen und Russland. Im Herbst soll der Kampf beginnen. (LC)

Info: www.city-interactive.com

Pro Evolution Soccer 2008



Sportspiel | Die PC ACTION-Redaktion, die wohl fanatischste *Pro Evolution Soccer*-Anhängergemeinde des Planeten, veranstaltete nach der Ankündigung des neuen Teils von Konamis Fußball-Reihe ein Freudenfest. Der Grund: Endlich basiert die PC-Version vom frisch getauften *PES 2008* nicht auf der veralteten Technik der Playstation-2-Fassung, sondern auf den Grafikstandards der aktuellen Konsolengeneration. Das heißt im Klartext, dass *PES* endlich mit hochaufgelösten Texturen und Menüs daherkommt. Die zuletzt genannten Details waren große Kritikpunkte bei den PC-Vorgängern. Zudem gibt's eine lernfähige KI, neue Animationen, Trikotzupfer und einen neuen Spielmodus. Die Veröffentlichung ist für den Herbst geplant. (LC)

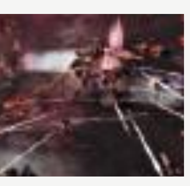
Info: www.gs.konami-europe.com

Earth No More

Ego-Shooter | Sie meinen, 3D Realms hätte mit der Fertigstellung von *Duke Nukem Forever* alle Hände voll zu tun? Pustekuchen! Das neue Schwester-Studio Recoil Games aus Finnland betreut nämlich den Action-Titel *Earth No More*, der im virtuellen Neuengland (USA) spielen soll. Bilder gibt es nicht, Informationen sind rar. 3D Realms verspricht lediglich, dass *Earth No More* „innovativ" wird. Was das genau heißt? Keine Ahnung, 2009 wissen wir mehr! (LC)

Info: www.3drealms.com

Supreme Commander: Forged Alliance



Echtzeit-Strategie | Freunde des Strategie-Hammers *Supreme Commander* frohlocken, denn mit *Forged Alliance* kündigte Vertrieb THQ ein Erweiterungspack für 30 Euro an. Das Add-on soll 100 neue Einheiten enthalten und im November 2007 erscheinen. (LC)

Info: www.supremecommander.com

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Schlägt sich die Hitze auf Ihr Spielverhalten nieder?

- Ja, ich spiele jetzt immer nackt! 59 %
- Nein, da ändert sich nichts. 25 %
- Ja, ich verdrücke nun literweise Eis nebenher. 12 %
- Ich setze mich lieber raus und spiele mit einem Handheld. 4 %

Steckbrief

Spiel: Everlight
Name: Lasmiranda Dennsiwillja
Künstlername: Laura
Position: Nicht-Spielercharakter
Alter: Woher sollen wir so etwas wissen, verdammt?
Geschätzte Körbchengröße: Die Bluse ist voll, das reicht!
Geburtsort: Fantasia-Land
Internetseite: www.the-games-company.com/releases/everlight
Adventures, die wir als Action-Anhänger durchspielen würden, um sie Realität werden zu lassen: Alle
Neuigkeiten zum Spiel: Im Abenteuerspiel *Everlight* aus dem Hause The Games Company versucht Held Melvin, die scharfe Laura während eines Abendessens bei Kerzenlicht herumzukriegen und sie danach ... na ja, Sie wissen schon. Eine Art *PC ACTION Redakteur-Simulator 2007* also.





Laura ist ein Nicht-Spielercharakter im Adventure *Everlight* (The Games Company). Die Dame wurde extra für PC ACTION in Pose gesetzt.



Hier hast du gute Karten!

Wie heißt der neue Taktik-Shooter aus dem Hause Ubisoft?
A) Ghost Rektal 6
B) Ghost Recon 2
C) Rainer

Ghost Recon Advanced Warfighter 2 sieht klasse aus, benötigt aber entsprechende Hardware. Damit Sie in den Genuss der vollen Grafikpracht kommen, spendieren Ihnen Ubisoft sowie die Hardware-Firmen Sapphire und Ati zwei aktuelle Grafikkarten der Spitzenklasse. Sie wollen gewinnen? Beantworten Sie unsere Preisfrage!



1x Sapphire Radeon X1950 PRO 256 MB PCI-Express
Wert: rund 140 Euro

1x Sapphire Radeon X1950 XT 256 MB PCI-Express
Wert: ca. 200 Euro

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **20. August 2007**.

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

1. Crysis

Zwei Supersoldaten (zu erkennen an den speziellen Anzügen) machen gleich Bekanntschaft mit einem riesenhaften Alien.

>>Schaaatz! Ich find das Insektenspray nicht!<<

Endlich veröffentlicht: So wird die Verpackung von *Crysis* aussehen.

1 ■ (1)

Worum geht es?

Sie sind ein Supersoldat im Dienst der US-amerikanischen Regierung, der auf eine superidyllische Insel geschickt wird, um dort superfiesen Aliens in ihren superfetten Arsch zu treten. Für Sie eine Kleinigkeit – dank Ihres superinnovativen Anzugs, der Ihnen Fähigkeiten verleiht, auf die so mancher Superheld neidisch wäre.

Warum brauchst du es?

Ganz einfach: Weil es gar nicht genug Superlative gibt, um *Crysis* angemessen zu beschreiben. Was wir bis jetzt von diesem Titel sehen und spielen durften, lässt nur einen Schluss zu: Neben *Crysis* sehen 99 Prozent aller Spiele, die sonst noch dieses Jahr erscheinen, blass aus.

Was gibt es Neues?

Die Anzeichen verdichten sich, dass der angegebene Erscheinungstermin kein Wunschtraum, sondern Realität ist. Sogar ein Bild der Verpackung gibt es schon. Da kann die seit längerer Zeit angekündigte Demo-Version auch nicht mehr weit sein. Wenn das mal keine supertolle Neuigkeit ist!

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Crytek	Erscheint	Mitte September 2007

2. Grand Theft Auto 4



2 ▲ (3)

Worum geht es?

Wollten Sie schon immer mal Einblicke in das Leben eines Verbrechers gewinnen? Dann kaufen Sie sich die Biografie eines Massenmörders oder spielen Sie ein beliebiges *GTA*-Spiel.

Warum brauchst du es?

Weil Sie in *Grand Theft Auto 4* spannende Aufträge erledigen, schnelle Autos fahren und mit einem Hubschrauber über das kunstvoll nachgebildetet New York fliegen dürfen.

Was gibt es Neues?

Einen brandneuen Trailer! Sie kennen das Video noch nicht gesehen? Dann werfen Sie mal ganz fix die PC ACTION-DVD ins Laufwerk und schauen sich dieses leckere Teil an.

Genre	Action	Hersteller	Rockstar Games	Erscheint	2008

3. Unreal Tournament 3



3 ▼ (2)

Worum geht es?

UT 3 bietet zwar im Vergleich zu den Vorgängern eine deutlich aufgebohrte Einzelspielerkampagne, lässt sich aber immer noch auf einen zentralen Begriff reduzieren: ballern!

Warum brauchst du es?

Weil sowohl die angesprochene Solokampagne als auch der fette Mehrspielerteil mitsamt aller benutzbaren Vehikel Shooter-Action vom Feinsten bietet.

Was gibt es Neues?

Zahlreiche beeindruckende Bilder, die Sie mit brandneuen Infos zu Fahrzeugen und Levels in unserem Vorschau-Bericht ab Seite 60 finden.

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Epic Games	Erscheint	Winter 2007

4. Call of Duty 4: Modern Warfare



4 ▲ (NEU)

Worum geht es?

Ausnahmsweise geht es mal nicht um historische Schlachten im Rahmen des Zweiten Weltkriegs. Die *Call of Duty*-Reihe unternimmt eine Zeitreise in die nahe Zukunft.

Warum brauchst du es?

Die Serie steht für hervorragend inszenierte Shooter-Action, bei der garantiert keine Langeweile aufkommt. Warum sollte das bei *Modern Warfare* anders sein?

Was gibt es Neues?

Mittlerweile ist sicher, dass zumindest ein Teil der Levels von *Modern Warfare* im Nahen Osten angesiedelt sind. Ihr Auftrag: Stoppen Sie einen verrückten russischen General!

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Infinity Ward	Erscheint	2008

5. Starcraft 2



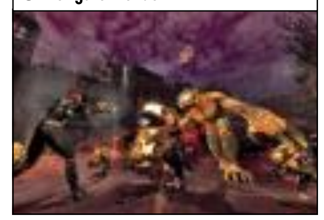
Worum geht es?
Knapp zehn Jahre nach Beginn des Konflikts setzen Terraner, Protoss und Zerg ihren Kampf um die Vorherrschaft im Universum fort.

Warum brauchst du es?
Glaubt man dem seit der Ankündigung des Spiels unkontrolliert sabbernden Kollegen Blumenthal, wird der Titel das beste Strategiespiel seit Jahren.

Was gibt es Neues?
Kollege Blumenthal ist nicht ganz richtig im Kopf. Das ist zwar nichts Neues, aber wir meinen, das sollte jeder unbedingt wissen.

5 ▲ (NEU)		Genre	Aufbau-Strategie
Hersteller	Blizzard	Erscheint	2008

6. Hellgate: London



Worum geht es?
In naher Zukunft wird London von Heerscharen höllischer Ungeheuer heimgesucht. Mit Magie und Waffengewalt schlagen Sie zurück.

Warum brauchst du es?
Hellgate: London birgt dank enormer Vielfalt an Gegenständen und bewährter Spielmechanik Suchtgefahr. Und es sieht echt gut aus.

Was gibt es Neues?
Obwohl noch kein Erscheinungstermin feststeht, wurde bereits die erste Erweiterung bestätigt. Möglicherweise mit asiatischem Schauplatz.

6 ▼ (4)		Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Flagship Studios	Erscheint	4. Quartal 2007

7. Half-Life 2: The Orange Box



Worum geht es?
Morgan Freeman mag keine Außerirdischen und zeigt dies deutlich, indem er sie von ihrem neuen Lebensraum, dem Planeten Erde, vertreibt.

Warum brauchst du es?
Weil *The Orange Box* neben *Half-Life 2* und den Add-ons *Episode 1 & 2* den Comic-Shooter *Team Fortress 2* und Puzzle-Hit *Portal* enthält.

Was gibt es Neues?
Die Entwickler arbeiten unter Hochdruck an der Fertigstellung des Spiels. Kein Wunder also, dass es weder Infos noch neue Bilder gibt.

7 ▼ (5)		Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Valve Software	Erscheint	Herbst 2007

8. Alan Wake

Worum geht es?
Krimischreiber Alan Wake plagen massive Albträume. Er flüchtet in ein kleines Bergdorf, um diese loszuwerden. Ein fataler Fehler!

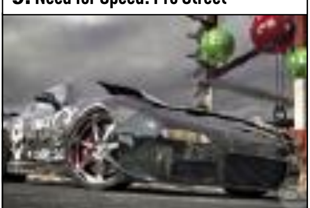
Warum brauchst du es?
Die Mischung aus Horror-Elementen, Action-Sequenzen und Rätseleinlagen, gepaart mit erstklassiger Grafik, bringt's einfach.

Was gibt es Neues?
Ein finnisches Sprichwort sagt: „Enthaltsamkeit hat ihre Grenzen." Wir fordern daher von Remedy: Gebt uns endlich neues *Alan Wake*-Material!

8 ▼ (6)		Genre	Action-Adventure
Hersteller	Remedy	Erscheint	2008

9. Need for Speed: Pro Street





Worum geht es?
Pro Street ist ein Märchen. Es handelt von einem kleinen Jungen, der König werden will, sobald er alt genug ist.

Warum brauchst du es?
Weil bei *Need for Speed* die Mischung aus aufgemotzten Autos und aufgebrezelten, leicht bekleideten Mädels einfach passt.

Was gibt es Neues?
Wir haben gelogen: *Pro Street* ist kein Märchen! Der Teil mit dem Jüngling, der König der Street Racer werden will, ist aber wahr!

9 ▲ (NEU)		Genre	Rennspiel
Hersteller	EA Black Box	Erscheint	Winter 2007

10. Bioshock



Worum geht es?
Nach einem Flugzeugabsturz retten Sie sich in die Unterwasserstadt Rapture. Doch damit fangen Ihre Probleme erst richtig an ...

Warum brauchst du es?
Dank einzigartiger Spielmechanik, packender Hintergrundgeschichte und fetter Optik ist *Bioshock* ein Muss für Shooter-Fans.

Was gibt es Neues?
Die USK hat *Bioshock* geprüft und den Titel mit dem Prädikat „Keine Jugendfreigabe" versehen. Der Test ist für die nächste PCA geplant. Los, freuen!

10 ▼ (9)		Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Irrational Games	Erscheint	24. August 2007

Du fehlst mir!

Sie kennen ihn als vielseitigen Schleichkünstler und gnadenlosen Doppelagenten. Doch diese Zeiten sind vorbei! Der neue Sam Fisher ist ein Ausgestoßener, ständig auf der Flucht vor der Regierung, für die er all die Jahre Kopf und Kragen riskiert hat. Klingt nach einer ganz neuen, spannenden Spielerfahrung, die sich komplett von den alten *Splinter Cell*-Teilen unterscheidet. Aussagekräftige Bilder, detaillierte Infos und sogar ein erstes Video mit Spielszenen zu diesem Titel haben wir Ihnen in den jüngsten beiden PC ACTION-Ausgaben präsentiert. Dummerweise scheint Sie das alles nicht zu interessieren. Sonst hätten Sie Sam, der mit seiner neuen Zottel-Optik wie Reinhold Messners Zwillingsbruder aussieht, schon längst zu einem Platz in unserer Darauf-wartest-du-Liste verholfen.


Splinter Cell: Conviction

Auf der Lauer


Operation Flashpoint 2

Operation gelungen – Patient tot? So sah es zumindest für lange Zeit aus. Denn obwohl sich der Taktik-Shooter *Operation Flashpoint* vom tschechischen Entwickler Bohemia Interactive größter Beliebtheit erfreute, ließ die offizielle Fortsetzung viel zu lange auf sich warten. Der Quasi-Nachfolger *Armed Assault* konnte die hungrige Fanmeute nur kurz zum Verstummen bringen. Denn seit der offiziellen Ankündigung des „echten" *Flashpoint 2* vor drei Monaten spricht alle Welt natürlich nur noch davon. Die Entwickler versprechen eine Realitätsnähe, wie man sie in keinem anderen Spiel dieses Genres findet, nicht zuletzt dank der neuen Neon-Engine. Wir sind genauso gespannt wie Sie!

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel / Genre	Entwickler / Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ▲	(12)	Assassin's Creed Action	Ubisoft Montreal November0 2007
12 ▲	(14)	Das Schwarze Auge 4: Drakensang Rollenspiel	Radon Labs 1. Quartal 2008
13 ▼	(10)	The Witcher Action-Rollenspiel	CD Projekt 14. September 2007
14 ▼	(7)	Sacred 2: Fallen Angel Action-Rollenspiel	Ascaron Oktober 2007
15 ▼	(8)	Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs Aufbau-Strategie	Blue Byte September 2007
16 ▼	(11)	Fallout 3 Rollenspiel	Bethesda Softworks Herbst 2008
17 ■	(17)	Deus Ex 3 Ego-Shooter	Ion Storm 2008
18 ▼	(15)	Anno 1701: Der Fluch des Drachen Aufbau-Strategie	Related Designs 3. Quartal 2007
19 ▼	(13)	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	3D Realms Winter 2666
20 ▼	(16)	Medal of Honor: Airborne Ego-Shooter	EA L.A. 30. August 2007
21 ▲	(NEU)	Sim City Societies Aufbau-Strategie	Tilted Mill Entertainment November 2007
22 ▼	(19)	Warhammer Online: Age of Reckoning Online-Rollenspiel	EA Mythic 1. Quartal 2008
23 ▼	(20)	Spore Aufbau-Strategie	Maxis 2007
24 ▲	(27)	Operation Flashpoint 2 Taktik-Shooter	Bohemia Interactive 2008
25 ■	(25)	Elveon Action	10tacle Slovakia 2007
26 ▼	(22)	A Vampyr Story Adventure	Autumn Moon Entertainment 3. Quartal 2007
27 ▲	(NEU)	Guild Wars: Eye of the North Rollenspiel	Arena Net September 2007
28 ▼	(24)	Brothers in Arms: Hell's Highway Taktik-Shooter	Gearbox Software 4. Quartal 2007
29 ▼	(21)	Enemy Territory: Quake Wars Mehrspieler-Shooter	Splash Damage 3. Quartal 2007
30 ▲	(33)	World in Conflict Echtzeit-Strategie	Massive Entertainment September 2007
31 ▼	(18)	Empire Earth 3 Echtzeit-Strategie	Mad Doc Software Herbst 2007
32 ▲	(37)	Speedball 2 Action	Kylotonn 3. Quartal 2007
33 ▼	(28)	Stargate Worlds Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain Entertainment 2007
34 ▼	(29)	Age of Conan: Hyborian Adventures Online-Rollenspiel	Funcom Oktober 2007
35 ▼	(26)	Clive Barker's Jericho Action	Codemasters 4. Quartal 2007
36 ▼	(23)	John Woo presents Stranglehold Action	Tiger Hill Ent. 3. Quartal 2007
37 ▲	(NEU)	Juiced 2: Hot Import Nights Rennspiel	Juice Games September 2007
38 ▼	(31)	Kane & Lynch: Dead Men Action	IO Interactive 4. Quartal 2007
39 ▼	(35)	Dragon Age Rollenspiel	Bioware 2007
40 ▲	(NEU)	Blacksite Ego-Shooter	Midway Games September 2007

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 143

Wie gewohnt, verwöhnen wir Sie auch in diesem Monat mit Spitzenpreisen aus dem Hardware-Bereich. Diesmal winken Gewinne im Wert von 5.400 Euro. Unter anderen gibt es Grafikkarten, Speicherriegel, PC-Gehäuse und Antiviren-Programme. Sie flippen vor Freude aus und wollen unbedingt etwas abstauben? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 143 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 54" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 54 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-09-07", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Weisse Bescheid?!-Gewinnspiel

SEITE 13

Kennen Sie Horst Schlämmer? Das ist der gutaussehende Mensch mit dem charmanten Auftreten. Mit *Weisse Bescheid?!* gibt die Ulk-Nudel ihr PC-Spiel-Debüt. Zur Feier verlosen wir das Spiel, Pappaufsteller, T-Shirts, Poster, Duftbäumchen. Sie drehen durch und wollen unbedingt einen der Preise gewinnen? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 13 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 55" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 55 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Weisse Bescheid?!*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Ghost Recon 2-Gewinnspiel

SEITE 16

In Zusammenarbeit mit Ubisoft und den Hardware-Firmen Sapphire und Ati verlosen wir zwei aktuelle Grafikkarten. Dank dieser Dinger können Sie Ubisofts Taktik-Shooter *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* in voller Grafikpracht genießen. Wenn Sie einen der tollen Preise einsacken möchten, beantworten Sie die Frage auf Seite 16 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 56" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 56 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Ghost Recon 2*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.





Plantronics-Gewinnspiel

SEITE 128

Jetzt bekommen Sie was auf die Ohren! Das Plantronics-Headset .Audio 350 mit Klinkenstecker ist ein hochwertiger Kopfhörer mit super Mikrofon. Und als ob das nicht schon genug wäre, verlosen wir zusätzlich fünf *Halo 2*-Versionen. Sie können Ihr Glück kaum glauben und wollen einen der Preise einsacken? Dann beantworten Sie rasch die Frage auf Seite 128 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 57" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 57 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Plantronics-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten!

SEITE 101

Für welches Spiel würden Sie Angelina Jolie links liegen lassen? Sagen Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 58" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 58 *Driver: Parallel Lines*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



Die zock ich am

Platz 1

Ein harter ...

Darauf wartest du!

SEITE 18

Für welchen Titel würden Sie Ihren Jahresurlaub verzichten? Wir sind unglaublich neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 59" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 59 *Age of Conan*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



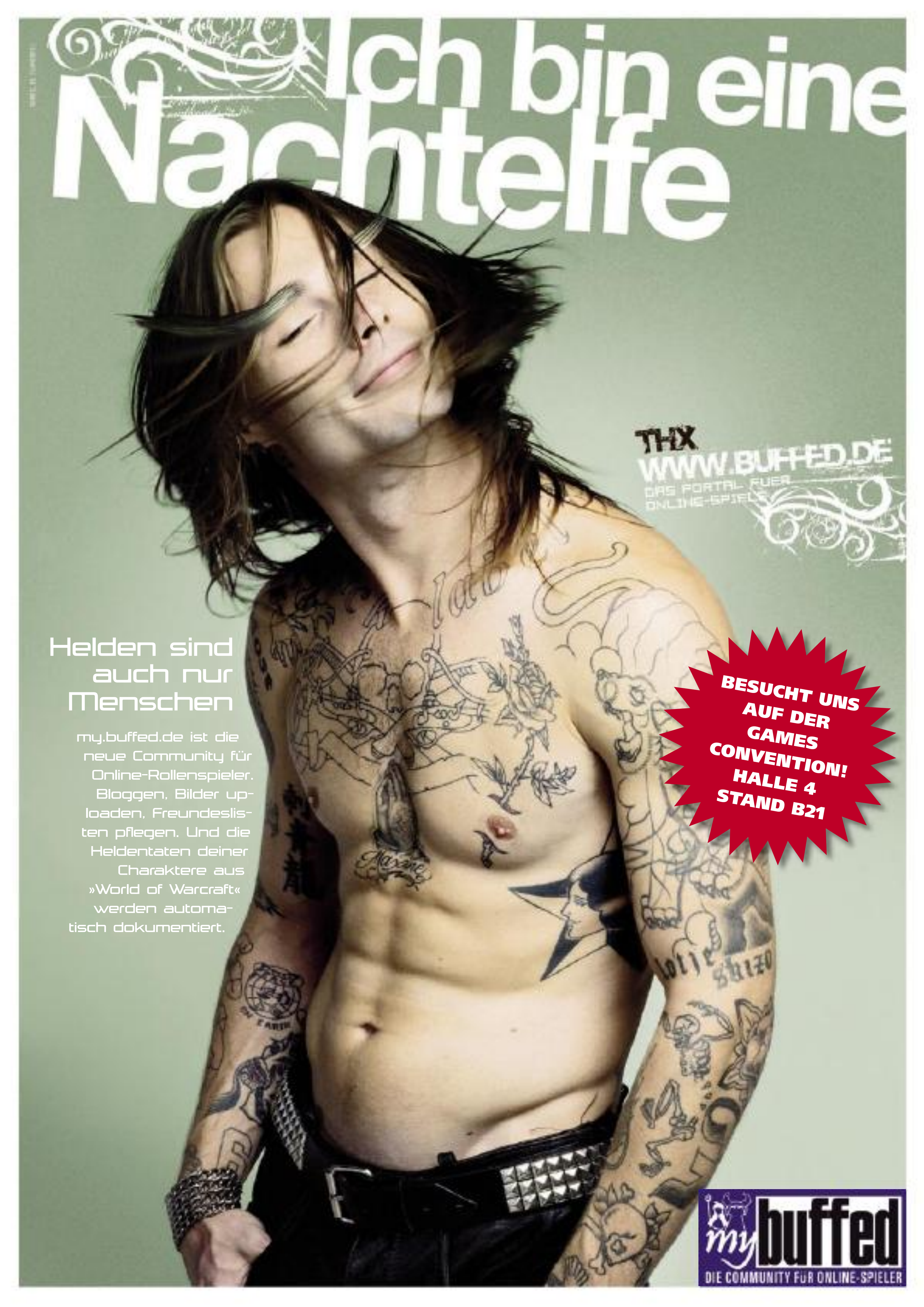
Darauf wartest du!

1. Crysis

* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.



Ich bin eine Nachtelfe
THX
WWW.BUFFED.DE
DAS PORTAL FUER ONLINE-SPIELE
Helden sind auch nur Menschen
my.buffed.de ist die neue Community für Online-Rollenspieler. Bloggen, Bilder uploaden, Freundeslisten pflegen. Und die Heldentaten deiner Charaktere aus »World of Warcraft« werden automatisch dokumentiert.
BESUCHT UNS AUF DER GAMES CONVENTION! HALLE 4 STAND B21
my buffed
DIE COMMUNITY FÜR ONLINE-SPIELER

SCHLAG DEN PRO! WWW.PCACTION.DE

Christer „SK|Fisker" Eriksson (links) und unser Profi des Vormonats Abdisamad „SK|SpawN" Mohamed zeigen den Stinkefinger.

»Winken in die Kamera: Die Männer vom Sägewerk.«

SCHLAG DEN PRO! #2

Schlimme Finger

AUF DVD DEMOS

Wahnsinn! Einer unserer Leser besiegt den Profispieler Jang „mym]Moon" Jae-Ho in *Warcraft 3*. Unsere Aktion „Schlag den Pro!" überzeugte auch im zweiten Lauf mit hochkarätiger Besetzung.

Im vergangenen Monat gab es eine erste „Schlag den Pro!"-Veranstaltung mit Abdisamad „SK|SpawN" Mohamed, dem besten *Counter-Strike*-Schützen vom Proficlan SK-Gaming. Da Sie und wir von guten Dingen nicht genug bekommen und wir die dicken Verbindungen zu den Top-Spielern der Welt besitzen, war die Fortsetzung „Schlag den Pro!" #2 eine Ehrensache. Doch diesmal gaben wir nicht nur einen Superstar zum Abschuss frei – wir schnürten gleich ein exquisites Paket aus drei Profispielern: dem *Warcraft 3*-Promi Jang „mym]Moon" JaeHo (21, Korea) sowie den *Counter-Strike*-Hasen Oscar „fnatic.Archi" Torgersen (19, Schweden) und Christer „SK|Fisker" Eriksson (22, Schweden). Um gegen diese Mannen anzutreten, mussten Sie sich lediglich auf www.pcaction.de registrieren und für einen der begehrten Plätze bewerben.

FABELHAFTER AUFTRITT

Das fantastische und fantasievolle Echtzeit-Strategiespiel *Warcraft 3* bot den Zuschau-

Selbstredend gab es für „Schlag den Pro!" Preise.

Steelseries hätte jeden, der einen unserer Profispieler bezwingt, mit einem SteelSound-5Hv2-Headset und einem SteelSeries-QcK-Heavy-Mauspad ausgestattet. Wegen der Profi-Dominanz darf sich derzeit nur einer unserer Leser über dieses schicke Paket freuen: Gratulation an Rico „nGize.FoG" Schmidt, der mym]Moon bezwang! Demnächst versteigern wir und Steelseries von allen SK-Gaming-Superstars handsigniertes Profi-Zubehör auf der coolsten Seite im Netz: www.pcaction.de. Der Erlös geht an eine gemeinnützige Einrichtung.





Der Baum des Lebens dient als Sammelstelle für die blauen Irwische (links oben).

»Hände hoch oder ich säge!«

INTERVIEW **„EIN KNALLER!"**

Rico „nGize.FoG" Schmidt posiert für das Interviewbild.

Unser Leser Rico „nGize.FoG" Schmidt besiegte mym]Moon – wir sprachen mit ihm.

PC ACTION Seit wann spielst du *Warcraft 3: The Frozen Throne* und wie hast du von „Schlag den Pro!" erfahren?
RICO SCHMIDT: Seit knapp zwei Jahren spiele ich *Warcraft 3*. „Schlag den Pro!" sah ich auf www.pcaction.de und war direkt begeistert. Dass ich dann auch noch die Chance erhielt zu spielen, war natürlich ein Knaller.

PC ACTION Mit welchem Ansporn gingst du ins Spiel gegen mym]Moon? Dachtest du, dass du ihn bezwingst?
RICO SCHMIDT: Meine Motivation war hoch. Ich durfte mir die Karte aussuchen und war der Underdog, was sich positiv auf mein Spiel auswirkte. Über meine Chancen habe ich mir erst Gedanken gemacht, als ich im Verlauf des Spiels realisierte, dass seine Angriffe in die Binsen gehen, und dann war es „nur noch" stupides Runterspielen, da mein Vorteil sehr groß war.

PC ACTION Wieso spielst du *Warcraft 3: The Frozen Throne* und kein aktuelleres Echtzeit-Strategiespiel?
RICO SCHMIDT: Es gibt meiner Meinung nach kein vergleichbar populäres Strategiespiel; vielleicht noch *Starcraft*. Die Internetgemeinschaft und die Interessengruppe, die Blizzard mit dem Battle.net geschaffen hat, sind einfach gigantisch. Zudem fällt es einem natürlich auch immer schwer umzusteigen, da man bei null anfangen muss.

PC ACTION Gibt es nun, nach deinem Sieg, massig Verehrerinnen und Angebote von großen Clans?
RICO SCHMIDT: [lacht] Verehrerinnen leider nicht. Es sei denn, ihr zählt meine Mathematik-Lehrerin dazu, die von meinem Sieg erfuhr. Angebote kamen mehrere. Aber ich bleibe bei nGize, da ich dem Team gerade erst beitrat und mir die Leute sehr sympathisch sind.

ern die Möglichkeit, drei spannende Partien von mym]Moon zu bestaunen. Entgegen allen Annahmen kassierte der Koreaner eine Niederlage. Der 18-jährige Schüler Rico „nGize.FoG" Schmidt aus Wismar besiegte den Nachtelfen-Gegner, der im vergangenen Jahr knapp 300.000 US-Dollar Preisgeld einfuhr und einen Fanclub mit mehreren Tausend Mitgliedern hinter sich stehen hat. Fast 3.500 Zuschauer verfolgten die „Schlag den Pro!"-Spiele von mym]Moon online. Wahnsinn!

DIE ALTE SCHULE

Die alte Garde der *Counter-Strike*-Szene, vertreten von fnatic.Archi und SK|Fisker, verlor indes keines ihrer Duelle auf der aim_map. Obwohl sich mehr als 50 Widersacher fanden und bis auf die letzte Kugel kämpften, bezwangen die beiden Wahnsinns-Scharfschützen den Großteil ihrer Kontrahenten mit links. Übertragen wurden die Spiele dank des im Spiel integrierten Zuschauermodus HLTV ins Internet. Stellenweise waren die Server voller als Harald Juhnke in seiner besten – oder schlechtesten – Zeit. Nach den regulären Spielen warfen wir Oscar „fnatic.Archi" Torgersen und Christer „SK|Fisker" Eriksson auf öffentliche *Counter-Strike*-Server. Wie im Vormonat bei Abdisamad „SK|SpawN" Mohamed brachen diese wegen des hohen Ansturms unserer Leserschar bereits nach wenigen Sekunden zusammen. Sie sind eben die Besten – kein Witz. Ehrlich! Sie wollen an einer der kommenden „Schlag den Pro!"-Aktionen teilnehmen? Dann besuchen Sie www.pcaction.de! Dort gibt es jeden Monat spannende E-Sport-Aktionen mit den größten Stars der Szene – nur für Sie, liebe Leser! Weil wir Sie so abgöttisch lieben! Christian Gürnth

Info: www.pcaction.de



Ein Terrorist der Gruppierung Phoenix Connection posiert mit einer Kalaschnikow auf der aim_map.

Schlag den Pro!

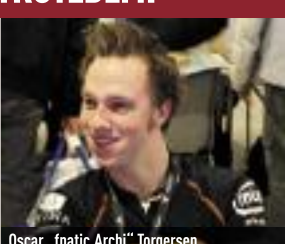
Sie wollen ebenfalls an „Schlag den Pro!" teilnehmen? Gar kein Problem! Wir verraten Ihnen, wie das geht.

Wir haben Sie unglaublich lieb – auch online. Das zeigen wir nicht nur mit unserer ständig aktuellen Babes-Galerie. Auch die nun monatlich stattfindende Aktion „Schlag den Pro!" trägt ihren Teil dazu bei. Auf www.pcaction.de erfahren Sie, welche Spiele als Nächstes auf unserem Spielplan stehen und welchem Profi-Akteur Sie das Leben zur Hölle machen können. Besuchen Sie uns – es lohnt sich!

INTERVIEW „ABER WIR BETRINKEN UNS TROTZDEM!"


Christer „SK|Fisker" Eriksson.


Jang „mym]Moon" JaeHo.


Oscar „fnatic.Archi" Torgersen.

Wir sprachen mit den teilnehmenden Profi-Spielern Christer „SK|Fisker" Eriksson, Jang „mym]Moon" JaeHo und Oscar „fnatic.Archi" Torgersen über „Schlag den Pro!", E-Sport und das hemmungslose Betrinken.

PC ACTION Oscar, du warst sehr angetan von der Idee, gegen deine Anhänger zu spielen. Was hältst du von „Schlag den Pro!" als E-Sport-Veranstaltung?
OSCAR TORGERSEN: Ich finde es toll. Ich weiß aus eigener Erfahrung, dass ich damals auch immer gegen Profispieler spielen wollte. „Schlag den Pro!" ist ein guter Weg, um gegen Profis anzutreten und zu sehen, wie sehr man auf die Nase fällt.

PC ACTION Viele Spieler geben sich Spitznamen, denen sie eine Bedeutung zuweisen. Wie sieht das bei euch aus? Fisker klingt im Deutschen nach einem Liebhaber eher unkonventioneller Sexualpraktiken – wie unserem Kollegen Fischer.
JANG JAEHO: Ich spiele die Rasse der Nachtelfen. Als ich mit dem Spielen begann, wählte ich also Moon (englisch für Mond) als Spitznamen. Eine besondere Bedeutung gibt es aber nicht.
CHRISTER ERIKSSON: [lacht] Es ist keine schmutzige Anspielung! Das war mein Spitzname im echten Leben, lange vor *Counter-Strike*. Es heißt aber nichts.

PC ACTION Für viele junge Spieler seid ihr die absoluten Superstars und Vorbilder. Gibt es E-Sportler, die euch begeistern oder von denen ihr Anhänger seid?
JANG JAEHO: Ich denke Grubby, Sky und ToD sind sehr gute *Warcraft 3*-Spieler.
CHRISTER ERIKSSON: Mein Clankollege, das *Counter-Strike*-Ass, SpawN.
OSCAR TORGERSEN: Ganz klar: der *Quake 4*-Spieler Toxic und mein Mannschaftskamerad f0rest!

PC ACTION Jang, einige Leute sagen, du wärst ein *Warcraft 3*-Roboter, der nur dazu gebaut wurde, Neulingen in den Arsch zu treten. Handelt es sich dabei lediglich um ein Gerücht oder bist du ein Roboter oder ein Alien, der *Warcraft 3* spielt, um irgendwann die Welt zu beherrschen?
JANG JAEHO: [lacht laut] Ich bin mir definitiv sicher, dass ich ein *Warcraft 3*-Alien bin! Natürlich ist es mein Ziel, Herrscher der Welt zu werden.

PC ACTION Wie fühlst du dich, wenn dir einer unserer Leser ordentlich auf den Sack gibt? Keiner von euch hat eine der üblichen Nachtelfen-gegen-Nachtelfen-Taktiken gespielt. Wieso?
JANG JAEHO: [grinst] Das verlorene Spiel ist nicht allzu ärgerlich. Ich wollte meinen Anhängern ein spannendes Gefühl und eine aufregende Strategie bieten. Des Weiteren war es interessant für mich, mal etwas Neues auszuprobieren.

PC ACTION Christer, dein Clankollege SK|SpawN war der erste teilnehmende Profispieler bei „Schlag den Pro!" im Vormonat. Bei einem Eins-gegen-eins zwischen euch beiden: Wer zeigt wem, wo der Hammer hängt?
CHRISTER ERIKSSON: Er schlägt mich – immer! Meine einzige Chance ist das Tippen von „kill" in die Konsole. Dann stirbt sein digitales Alter Ego und ich erquicke mich an seinem virtuellen Ableben. Aber eigentlich kommen wir sehr gut miteinander aus [grinst].

PC ACTION Oscar, ist es eigentlich so weit, dass du deinen Lebensunterhalt mit E-Sport bestreiten kannst?
OSCAR TORGERSEN: Ja, ist es und meine Aufgabe ist es, professionell zu spielen, und das bekomme ich richtig gut hin.

PC ACTION Im vergangenen Monat fragten wir SK|SpawN, ob es ein Vorteil ist, dass die schwedischen Damen schön sind. So braucht er sie sich nicht schöntrinken, denn der Alkohol in Schweden ist teuer. Was denkst du?
OSCAR TORGERSEN: [lacht laut] Ja, wir haben eine Menge schöner Mädchen hier, aber wir betrinken uns trotzdem! Denn dann sind sie nicht nur hübsch, sondern sehen aus wie Jessica Alba!

BATTLE.NET- UND WC3L-FINALSPIELE

Vier gewinnen

In Hamburg traf sich die Welt-Elite des Echtzeit-Strategie-Titels *Warcraft 3*, darunter der Clan Four Kings, um die besten Spieler auszumachen.

Im Juni sorgten gleich zwei Turniere dafür, dass die besten *Warcraft 3*-Solospieler Europas und die besten *Warcraft 3*-Teams der Welt nach Hamburg reisten, um dort gegen einander anzutreten. Auf den WC3L-Finalspielen, den Endspielen der wichtigsten Mannschafts-Liga der Welt, wurden die Sieger der elften Saison ermittelt. Zeitgleich fanden die europäischen Finalspiele der fünften Battle.net-Saison im Congress Centrum Hamburg (CHH) statt. Klangvolle Namen wie Manuel „Grubby" Schenkhuizen (21, Niederlande), Yoan „ToD" Merlo (22, Frankreich), Olav „Creolophus" Undheim (20, Norwegen) und Ivica „Zeus" Markovic (23, Kroatien) traten im Battle.net-Turnier gegeneinander an. Der deutsche Teilnehmer, das Nachwuchstalent Daniel „XlorD" Spenst (15, Simmertal) vom Clan SK, sah gegen die großen Stars kein Land und verlor gegen Creolophus. Lediglich ToD von Four Kings (4K) besiegte Creolophus in einem spannenden Spiel und sicherte sich somit den Turniersieg.

DIE ANDERE SEITE

Im WC3L-Finale traten die Europäer Grubby, ToD, Creolophus und Fury vom Clan Four Kings (Großbritannien) gegen die asiatischen Spieler von Titelverteidiger MeetYourMakers (MYM, Korea) und World Elite (WE, China) an. Ebenfalls auf den Finalspielen war SK-Gaming, der als Außenseiter gehandelte Clan sicherte sich den vierten Platz. Besser machten es World Elite und Four Kings, die im Finale aufeinandertrafen. Die vier Könige gewannen das erste Finalspiel mit 3:2. Da die Europäer aus der Verliererrunde in die Endrunde einzogen, mussten sie World Elite zweimal schlagen. Auf der entscheidenden Karte im zweiten Spiel präsentierten die Chinesen ihre *Warcraft 3*-Dominanz und besiegten Four Kings. Somit ist World Elite der stolze Sieger der elften WC3L-Saison. Gerriet Ohls

Info: www.wc3l.com



»Preisfrage: Welcher dieser drei Herren hat gefurzt?«

Gewann das Battle.net-Turnier: Yoan „ToD" Merlo (rechts) mit seinen 4K-Kameraden.

Fotos: Daniel Jensen



»Warum können Frauen nicht boxen? Weil sie keine Rechte haben.«

Knapper Zweiter: Four Kings – hier angefeuert von enthusiastischen Anhängern.

FINALSPIELE DER ESL PRO SERIES

Zitterspiele



»Unattraktiv: Frauen mit Zahnspange.«

Moderierten die Finalspiele: Anna Poliakova und Nik Adams.

Fotos: Gerriet Ohls

Im großen Duell zwischen Alternate aTTaX und mousesports während der ESL-Pro-Series-Endspiele bebte der Kölner Gürzenich.

Es war das große Duell der zehnten Ausgabe der Finalspiele der ESL Pro Series: Gewinnt mousesports (mouz) zum ersten Mal eine gerade Saisonzahl der Eliteliga und verteidigt das Team zudem den Titel bei *Counter-Strike 1.6*? Oder schafft Alternate aTTaX den zweiten Triumph und demütigt die hoch bezahlten E-Sportler von mouz? 15.000 Euro und eine ganze Menge Prestige gab es zu gewinnen. Beide Teams lieferten sich einen erbitterten Kampf. Im ersten Spiel besiegte mouz seinen Gegner 360eSports. aTTaX gewann gegen pod. Dann kam es zum ersten Aufeinandertreffen der Favoriten: Auf der verwinkelten Karte de_tuscan überrannten die Mäuse den aTTaX-Clan und gewannen 16:05. Im großen Finale musste aTTaX zwei Karten für sich entscheiden, um die ESL Pro Series (EPS) noch zu gewinnen. Auf de_inferno und de_nuke schaffte das Lindener Werksteam aTTaX die Wende: In sehr spannenden Spielen dominierte aTTaX 16:13 und 16:11. Danach freuten sich die Jungs über 15.000 Euro für die Mannschaftskasse. Die deprimierten mouz-Spieler begnügten sich mit dem zweiten Platz und 8.000 Euro. Dritter wurde pod vor 360eSports.

DER REST VOM FEST

Auch in *Warcraft 3* gab's Spannung: Merlin „Thurisaz" Müller (18, Saarbrücken), Dennis „HasuObs" Schneider (19, Rodenkirchen) und Lars Gerrit „Protois" Reichelt (19, Goslar) traten an, um Seriensieger Daniel „miou" Holthuis (21, Aurich) zu schlagen. Mousesports-Spieler HasuObs gelang es – er freute sich über 6.000 Euro. In *Counter-Strike: Source* gewann Alternate aTTaX und die Ballzauberer von SK präsentierten sich bei *FIFA* in Topform. Gerriet Ohls

Info: www.esl.eu



»Heavy-Metal-Pokal: am Crowdsurfen erkannt.«

Die Sieger der zehnten *Counter-Strike*-EPS: Alternate aTTaX feiern den Erfolg.



»Welcher Sack hat mein Weizen leer gesoffen?«

Daniel „miou" Holthuis, Dennis „HasuObs" Schneider und Merlin „Thurisaz" Müller (von links).

PC ACTION schlägt dich in ... Pro Evolution Soccer 6!

Sie möchten Ihrer PC ACTION-Redaktion beweisen, was Sie an Maus, Tastatur und Gamepad alles draufhaben? Dann sind Sie hier richtig. Wir fordern unsere Leser jeden Monat zu einem Spiel. Termine auf www.pcaction.de.



1 : 0

Die erste Partie des Tages bestritt das Sonderfußballkommando PCAunited, bestehend aus Lukasz Ciszewski und Christian Gürnth, mit dem AC Mailand. Gegner waren Barca4life und nevermind, die mit dem FC Barcelona eine 2:1-Klatsche hinnehmen mussten! Zu Recht!



0 : 1

Das zweite Spiel (ebenfalls mit dem AC Mailand) erwies sich als schwieriger. ElButre und Ziginho gewannen durch einen glücklichen Treffer von Inter Mailands Adriano Leite Ribeiro mit 1:2. Das Giuseppe-Meazza-Stadion war zu dem Zeitpunkt mit 85.700 Zuschauern gefüllt.



1 : 0

Das entscheidende Spiel für PCAunited (Liverpool) fand gegen Le_God (Manchester United) statt. Ciszewski und Gürnth nahmen den Gegner mit 5:2 auseinander und verteidigten den „Die verdammt noch mal besten Spieler überhaupt"-Titel. Hurra!

ENDSTAND PC ACTION-Redaktion **2 : 1** PC ACTION-Leser

Für tot erklärt



Andrey „Deadman" Sobolev spielt sich bei einer Partie *Warcraft 3* ein. Ab sofort kämpft er im Echtzeit-Strategiespiel nicht mehr für SK.

Foto: Gerriet Ohls

SK räumt im *Warcraft 3*-Team auf: Deadman wurde „ausgewechselt", fire_de ist inaktiv und auch Fisch ist nicht mehr dabei.

Lange war der Russe Andrey „Deadman" Sobolev (19, Moskau) ein Teil des internationalen *Warcraft 3*-Aufgebots von SK-Gaming, nun suspendierte ihn sein Clan. Der Grund: Deadman hatte immer wieder Probleme mit seinem Team-Manager Tobias „ownitsch" Jacob (22, Frankfurt) und den anderen Mitspielern. SK drehte den Spieß um, nun spielt Deadman nicht mehr für den Eliteclan. Sein Vertrag wurde allerdings nicht aufgelöst, er darf bis zum Ende des Jahres keinem anderen Clan beitreten. Außerdem nicht mehr im *Warcraft 3*-Team von SK: Andrew „fire_de" Regendantz (21, Leinach) und Julian „Fisch" Höbener (17, Hagen). Gerriet Ohls

Info: www.sk-gaming.com

Netzwerk-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Gerriet Ohls weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



GERRIET OHLS
Online-Fachmann
datawave@readmore.de

„Der E-Sport hält keinen Spätsommerschlaf: Auf der Games Convention wird es wieder ganz heiß hergehen. Freuen Sie sich drauf!“

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN NETZWERKFETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWCL	ANM. STATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	Convention-X-Treme 10	27.07.2007	76689 Karlsdorf-Neuthard	336	✔	■	www.convention-x-treme.de
2	Wildefingerspiele Vol.7	10.08.2007	31303 Burgdorf	333	✔	■	www.wildefingerspiele.de
3	Innovation-Lan	10.08.2007	84453 Mühldorf	350	✘	■	www.innovation-lan.de
4	peration Lan reloaded 9	31.08.2007	50170 Kerpen	300	✘	■	www.operationlan.de
5	LANarena 14	07.09.2007	38871 Ilsenburg	618	✔	■	www.lanarena.de
6	eastWave-LAN	14.09.2007	01968 Senftenberg	600	✔	■	www.east-wave.de
7	Böhlen LAN XI onTour	28.09.2007	06237 Spergau	500	✔	■	www.boehlen-lan.de
8	Enlarged 4	05.10.2007	36304 Alsdfeld	800	✘	■	www.enlarged.de
9	Lan-4u.26	12.10.2007	16798 Fürstenberg	400	✘	■	www.lan-4u.de
10	G4lan 5	12.10.2007	91336 Heroldsbach	300	✔	■	www.g4lan.de
11	The Summit IX	19.10.2007	49074 Osnabrück	1216	✘	■	www.the-summit.de
12	Gamesession Hannover	26.10.2007	30827 Garbsen	420	✘	■	www.gsh-lan.com
13	TT-LAN 23	02.11.2007	77652 Offenburg	304	✔	■	www.tt-lan.de
14	mad-lan #5	02.11.2007	22846 Norderstedt	503	✔	■	www.mad-lan.de
15	Lanmount	02.11.2007	66117 Saarbrücken	1344	✔	■	www.lanmount.de
16	Terminal 14	23.11.2007	32108 Bad Salzuflen	1200	✘	■	www.lankoeln.de
	ÖSTERREICH						
	Days of Thunder 2k7	27.07.2007	4910 Ried im Innkreis	500	✔	■	www.dot-lan.at
	Evolutiondays 2007	31.08.2007	8605 Kapfenberg	250	✘	■	www.evolutiondays.org
	Life@Night Evolution	07.09.2007	2500 Baden	250	✔	■	www.lifeatnight.at
	SCHWEIZ						
	Special-Night-Lan	20.07.2007	3000 Bern	1500	✘	■	www.special-night-lan.net
	OrBit-LAN	28.09.2007	8610 Uster	700	✘	■	www.orbit-lan.ch

LESERBRIEFE

Liebe auf den ersten Kick

Warum die Fußball-Weltmeisterschaft in diesem Jahr viel unterhaltsamer war als noch 2006.

Was bin ich froh, dass die diesjährige Fußball-WM nicht so ausgeartet ist wie vor rund zwölf Monaten im eigenen Land. Seinerzeit konnte der durchschnittliche Demophobie-Kranke nach einem Spiel ja nicht mal mehr seinen Pitbull zum Pinkeln vor die Tür begleiten – wegen der Angst vor Menschenmassen und überfüllten Plätzen. Meinereiner hatte bei all den wehenden Deutschlandfahnen und entsprechenden Schlachtrufen fast schon das Gefühl, in die Vergangenheit geschleudert worden zu sein. Gruselig! „Mannomann", dachte ich mir, „ist denn heute der 9. November 1989 und liegen hier irgendwo kostenlose Bananen rum?" Ja, ich bin schon sehr froh, dass die Roboter-Fußball-Weltmeisterschaft in Atlanta ungefähr so viele Leute interessierte wie die Unterwasser-Hockey-WM in Plumpsforth bei Lunestedt. RoboCup nennt sich die Veranstaltung, die mittlerweile zum elften Mal ausgetragen wurde, und zwar in diversen Klassen. Witzig finde ich die „Middle Size League" bei der so etwas Ähnliches wie Lufthansa-Servierwägen herumfahren und gegeneinander kicken. Bei allem gebotenen Respekt, da halte ich Rollstuhl-Fußball für sinnvoller. Als wirklich interessant präsentiert sich hingegen die „Humanoid League", bei der menschenähnliche Roboter versuchen, möglichst wenig Zeit damit zu verlieren, den Ball zu suchen. Im Grunde gewinnt nicht die beste, sondern die am wenigsten grottenschlechte Mannschaft, würde ich mal ketzerisch sagen. So war der 3:0-Triumph eines deutschen Uni-Teams gegen eine Truppe aus Japan auf einen Totalausfall der Asiaten zurückzuführen. Sie müssen sich das so ähnlich wie beim echten Fußball vorstellen, wenn Deutschland gegen Österreich antritt: Unsere Nachbarn irren ziellos umher, Joachim Löws Jungs stürmen quasi zu elft gegen den Ösi-Torhüter – und in der 89. Minute eumelt irgendeiner den Ball aus Versehen an den Schiedsrichter, das Leder prallt ab und kullert zu einem triumphalen 1:0-Kantersieg der Teutonen ins Netz. Doch es geht noch schlimmer: Wenn sich in der sogenannten 3D-Simulationsliga des RoboCups virtuelle Spieler bemühen, das Leder zu erreichen, dann aber lustig durcheinanderpurzeln, beim Wiederaufstehen dem Gegner die Beine in die Fresse knallen, jedoch den Ball so gut wie nie treffen. Das ist quasi wie Frauenfußball ... ja, das kommt hin. Der Sinn der Maschinen-Kickerei? Bis zum Jahr 2050 will die International RoboCup Federation ein Team autonomer Blechheinis stellen, die den menschlichen Fußballweltmeister nach FIFA-Regeln schlägt. „Das klappt doch nie", unkt mein Kollege Hesse, aber der hat ja auch keine Ahnung. Denn ich habe den perfiden Plan durchschaut: Der Robo-Verband hat ja nie behauptet, er könne 2050 den Weltmeister der Herren schlagen, gell? Ich finde übrigens nicht gut, wie Maschinen dem Menschen immer mehr das Wasser abgraben. Sogar die Obsternte in den Vereinigten Staaten soll in Zukunft von Robotern übernommen werden. Furchtbar! Denken Sie nur mal dran, dass irgendwann ein Metalldödel Ihnen das Bier zum Fernseher bringt. Das kann ja wohl nicht sein, damit verlieren Frauen schließlich einen Großteil ihrer Daseinsberechtigung. Als moderner Mann und Streiter für die weibliche Emanzipation kann ich das nicht gutheißen. In diesem Sinne: Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel

Montage: Anja Grosler,
Foto: 20th Century Fox (c) Lucasfilm Ltd. & TM.



Und das geschah vergangenen Monat ...

GIB DROGEN KEINE CHANCE!

Habe gerade eure Bravo-Lovestory zu „Der Wahnsinn hat Programm" gelesen und Bildchen angeschaut. Dabei ist mir aufgefallen, dass ihr etwas Wesentliches vergessen habt. Ihr habt fast alle Vorurteile mit eingebaut, die man gegenüber Nachtschattengewächsen wie euch haben kann. Chips, (kalte) Pizza, aber wo zur Hölle ist das BIER, ich sehe da nur Wasserflaschen. [...] Bleibt doch bitte bei der Wahrheit. Ohne Bier oder andere Drogen kann doch niemand auf solche Bildunterschriften wie auf Seite 12 zu Fallout kommen. Auf dem Bild ist ein Soldat mit einer Waffe in der Hand und ihr schreibt drunter: „Ein Soldat der Brotherhood of Steel, der eine Waffe in der Hand hält." WOW, WIRKLICH, danke Jungs, das wär mir so gar nicht klar gewesen.

GABI RUPP, PER E-MAIL

Deshalb machen wir das ja auch – damit es sogar Frauen verstehen.

DAMPF ABLASSEN

Ers' ma' muss ich wieder ma' sagen, das Heft, was mir heute die freundliche Postbotin gebracht hat, ist erste Sahne. Ich bin fast vom Frühstückstisch gefallen, als mich da GTA 4 anlächelte. [...] Vorschlag: Ihr habt so nette Kolumnen in eurem Heft, wo die Redakteure Dampf ablassen. So was könnte man doch auch von Lesern für Leser machen. [...]

PATRICK PHILIPIAK, PER E-MAIL

Die Leser lassen Dampf ab und wir veröffentlichen es? Brillant! Nennen könnten wir die Rubrik dann eventuell Leserbriefseiten – echt 'ne super Idee, du Held vom Erdbeerfeld.

VERAAARSCHT!



Als ich heute die Leserbriefe der Ausgabe 8/2007 las, musste ich mit großem Entsetzen feststellen, dass in der Antwort auf den Leserbrief von Herrn Mozer im Kasten „Trottel des Monats" eine überaus beleidigende Bemerkung über das familiäre Verhältnis der Eltern von Herrn Mozer enthalten ist. Ich fordere eine offizielle Entschuldigung für dieses sehr unreife Verh..... ach, scheiß doch auf diesen Rotz! Ihr verarscht die Leser in eurem Heft, und das ist gut so! Auch wenn die Antworten auf die Briefe für manche Leute zu weit gehen. Ich sag da nur: Alter, zieht euch den scheiß Stock aus dem Arsch und geht mal pimpern! Wer so was ernst nimmt, sollte nicht die PCA lesen, sondern zur spießigen Schwesterzeitschrift desertieren. [...]

TIM RACH, PER E-MAIL

Ach Tim, geh doch nicht mit anderen so hart ins Gericht! Wir als berühmte Aphoristiker sagen immer: Manchen kann man nicht den Stock aus dem Arsch ziehen, weil sie sonst kein Rückgrat mehr hätten. Ja, darfst uns gern zitieren.

MEIN KUMPEL SAGT ...

Ich und mein Kumpel haben gestern die Leserbriefseiten gelesen. Jetzt meint mein Kumpel, alle Briefe wären erfunden! Stimmt das? [...]

MICHAEL WERNER, PER E-MAIL

Ja, aber der grade eben war wahrlich keine Meisterleistung. Außerdem hat es einen leicht schizophrenen Touch, sich auch noch selbst zu antworten.

HÖRT MAL!

[...] Hi, kurz und knapp: Stellt den Podcast doch bitte allen Usern zur Verfügung und nicht nur den registrierten. [...] Ich z. B. bin nur selten auf www.pcaction.de und vergesse jedes Mal meine Zugangsdaten. Da ich auch nie weiß, auf welche E-Mail-Addy ich mich registriert habe, lasse ich mir auch nie das PW neu zuschicken, sondern erstelle immer einen neuen Account. [...]

SEBASTIAN SCHMITZ, PER E-MAIL

Seht ihr, liebe Kinder, das beweist mal wieder: Kiffen ist echt die Pest! Der Sebastian jedenfalls ... öh ... äh ... Mist, jetzt hab ich vergessen, was ich schreiben wollte.

ICH WILL!

Moin, ihr Luftpumpen. Ich will mehr Titten im Heft sehen. [...]

ROMAN ZUK, PER E-MAIL

Nimm das:



»Der Tramper wirkte vertrauenswürdig.«

Foto: mauritius images

SCHMUNZELHILFE

Aus einer Laune heraus nehme ich mir heute erstmals die Freiheit, euch meine mailtechnische Aufwartung zu machen. Ganz einfach, weil es jedes Heftchen schafft, mich denn doch so zwei-, drei-, viermal humortechnisch aus der Reserve zu locken (in dem Sinne, dass ein halbwegs vernehmliches Schmunzel-, Prust- o. ä. Geräusch entsteht). Deutlich Vorschub leistet der unverhohlene Mut zur unkorrekten Respektlosigkeit. Beim Fußball würde man sagen: „Dahin gehen, wo's weh tut". Und das gefällt mir! […]

JÖRG LORENZ, PER E-MAIL

Ahhhjaaa, wir verstehen – du gehörst zu den Typen, die nach dem Fußballspiel in der Dusche die Seife freiwillig aufheben! Nun, jeder, wie er mag, wir sind ja tolerant.



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Ich muss mal euren selbst zusammengestellten High-End-PC im Einkaufsführer bemängeln. Ihr verwendet ein ASUS-P5W-DH-Deluxe-(i975X)-Motherboard. Wenn ich zwei Grafikkarten damit verbinden will, funktioniert das nur über Crossfire. Des Weiteren empfehlt ihr eine ASUS EN8800GTX, welche bekanntlich von Nvidia ist und nur mit SLI funktioniert. Also kann ich, wenn ich euren High-End-PC nachbauen würde, keine zweite Grafikkarte einbauen und über SLI verbinden, da das Motherboard nur über Crossfire verfügt. Wollt ich euch nur mal mitteilen.

OLIVER FRIZSCHE, PER E-MAIL

Vielen Dank Oliver, das hat uns schon immer mal nicht interessiert. Der Witz nämlich ist: Wir gehen bei unseren Kaufempfehlungen immer davon aus, dass eine sehr schnelle Karte besser ist als ein Pärchen aus zwei Mittelklasse-Karten. Daher ist es völlig schni-schna-schnuppi, dass man mit dem Asus-Board keine zwei Nvidia-Karten betreiben kann. Außerdem macht die Crossfire-Lösung mit zwei Ati-Karten generell viele Probleme. So. Speziell an dich noch die Erklärung für Weichbirnen: Wir löten ja auch keine zwei Dreier-BMWs zusammen, wenn wir uns doch locker einen Lamborghini leisten können!

RASIERTES MEERSCHWEIN!

Ich liebe euer Magazin! […] Der abgrundtiefe schlechte und an allen Ecken politisch inkorrekte Witz sucht seinesgleichen. HERRLICH! Im Gegensatz zu anderen Magazinen, die einfach nur noch langweilen, weil sie immer mit der gleichen Leier kommen, macht euer Blättchen wirklich Spaß. So, das war die Schleimerei. Abgehakt. JETZT kommt der Grund dieses schlecht verfassten Briefes. Der Ciszebinbeidergeburtaufdenkopfgefallnski hat keine Ahnung von guter Musik. Dieses rasierte Meerschwein schreibt bei jedem verdammten Bild, auf dem irgendein Polygonmonster rumspringt: „HÖHÖHÖ, KURT COBAIN. HÖHÖHÖHÖHÖ". Der soll erst mal versuchen, so einen unglaublichen Bekanntheitsgrad zu erlangen. […] Kurt Cobain war ein Meister seines Fachs. […]

TIMA EIDENSCHINK, PER E-MAIL

Yep, besonders gut konnte er auf einer Schrotflinte Flöte spielen. Kollege Ciswillauchnimmerlebenski ist total neidisch.



Foto: action press

»Liebt Haustiere: unser Chef (rechts).«



TROTTEL DES MONATS

TITELVERTEIDIGUNG

Da ich ja Trottel des Monats war, wollte ich mich noch mal melden. Also in Sachen Redegewandtheit kann man dir ja nichts vormachen. Respekt! Obwohl ich den Part mit der Geschwisterliebe etwas zu arg unter der Gürtellinie fand. Dann kannste deinen Kollegen mal noch sagen, dass die Bildunterschriften und „PC ACTION kocht" mal wieder Spitzenglatze waren.

ANDREAS MOZER, PER E-MAIL

Mozer, du bist lustig! Was bitte ist denn eine Spitzenglatze? Der Obermotz einer rechtsradikalen Partei? Wir sehen schon, du bist in Sachen „Trottel des Monats" auf den Geschmack gekommen. Glückwunsch zur Titelverteidigung und Gruß an deine Eltern, die sollten künftig auf jeden Fall verhüten!

DÜMMSTES MAGAZIN

Hallo ihr dummen Pca-Redakteure ihr seid so dumm wie ein Backblech und so notgeil wie ein Kaninchen. Muhaha Das Kopfgeld von Ralphi ist 5 Cent, von Andreas 20 Cent, Harald 1 Cent, Lukasz 1 Euro und von eurem [zensiert] Boss 0 Cent. Ihr seid das dümmste Magazin in der Welt. Man riecht schon euren scheiß geruch hier in Hannover. Ihr seid alle zu dumm zum kacken. Und einer meiner Freunde wohnt in einem Puff. Er wohnt am Puff 15, ich am Puff 19, mein bester Freund am Puff 5, und die Pca-Redaktion ist am Puff 1. Ihr seid alle schwul wie Lukasz und seht nur Pornos, wenn bei euch ein Klemtner ist. MFG euer schlimmster albtraum.

DIEGO ROTTMANN, HANNOVER

Wir fassen zusammen: Diego ist eloquent, intelligent und witzig und Jan Ullrich hat nie gedopt.

NAME FALSCH

Erst mal ein großes Lob für eure Zeitschrift. Super gemacht und die DVD is' (meistens) klasse. Trotzdem hab ich 'ne Frage. Ich hab das Spiel Global Mu Online von eurer letzten Ausgabe installiert. Ich habe alle Anweisungen befolgt. Aber wenn ich versuche, einen Char zu erstellen, erscheint immer eine Meldung, die besagt, dass der Name der Spielfigur falsch ist (auch wenn ich mich frage, wie das sein kann). […]

HEINER LÜKEN, PER E-MAIL

Du gewöhnst dich dran, dass der Name der Spielfigur Falsch ist. Stell dir vor, die würde *Richtig* heißen, wie blöd wäre *das* denn erst?

ZUM KOTZEN

Ich hab ein Problem mit Most Wanted im LAN, da ich mal denke, dass ich nicht der Einzige bin, der diese Probleme hat, hoffe ich, dass ihr mir helfen könnt. Mein Kumpel und ich haben beide die Original-DVD und natürlich ist die Firewall aus, unsere Rechner finden sich auch über LAN, aber MW nicht! Des Weiteren sieht MW zwar ab und zu (wir haben schon auf Version 1.3 gepatcht und im Internet fanden wir nicht wirklich Rat) einen erstellten Server, aber der verbindet nicht. […] Ich könnte kotzen.

MARCEL MINKS, PER E-MAIL

Interessante Überlegung, Marcel. Aber wir glauben nicht, dass kotzen wirklich weiterhilft.

PC ACTION BESORGT'S EUCH!

AUF DVD PC-ACTION-TV

FEUER FREI!

Diese Ausgabe erwartet Sie auf der DVD neben „PC ACTION kocht Chili Diablo" einmal mehr die Rubrik „PC ACTION spielt". Joachim Hesse und Lukasz Cisspielkindski führen Ihnen *Metal Slug* auf dem Neo Geo vor, ein Actiontitel aus dem Jahr 1996.



»Heavy-Petting-Trainingslager.«

MACH'S GRIECHISCH

Betreff: Resident Evil 4 Patch. Hi, ich heisse costa, ich spreche gar nicht gut deutsch aber ich hoffe das ihr mich versteht ... Villeicht wisst ihr dass schon, aber es gibt ein patch (1.1.0 oder so was) fur Resident Evil 4 fur PC. In euren Heft (von mai 2007) habt ihr geschrieben das ihr nicht so zufrieden wart mit die Grafiken und Lichteffekte des Spiels fur PC ... dieser Patch gibt den Spiel alles was ihr wolltet ... Wie im Konsole Version ... Habt ihr verstanden? Ich bin nicht Deutsch (ich bin Griechisch) also bitte forgive me. Das Patch konnen sie uberall downloaden ...

COSTA ROKANAS, PER E-MAIL

Wir understand nicht ein Wort, Costa Cordalis, aber mit Stich Wort *Resident Evil 4* fallt uns ein, dass fur es einen patch jetzt gibt und wir ein Neubewertung dadurch tun können:



SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Patch behebt Großteil der grafischen Makel (nicht alle!)	- 3%
Teils belanglose Dialoge	- 3%
Zu leichte Rätsel	- 3%
Bruch zwischen Spielgrafik und Zwischensequenzen	- 3%

SEHR GUT
Das beste Horror-Abenteuer der Welt. Dank Optik-Patch kommt dies besser zur Geltung.

88%
EINZELSPIELER



REDAKTEURE AM PRANGER

Ihr haut zwar permanent auf die Kacke, dass ihr ständig mit den schärfsten Frauen rummacht, aber zumindest bei Lukasz Ciszewski kann es damit nicht so weit her sein. Jedenfalls braucht er noch die eine oder andere Nachhilfestunde in Sachen „der kleine Unterschied". Wie ist es sonst zu erklären, dass er im Artikel „Zur Hölle mit dir!" auf Seite 50 schreibt: „... Billy Church schlitzt sich die Handfläche auf, um mit seinem Blut Gegner einzufrieren." Im Bild darüber klärt uns der Textkasten über die Namen der Protagonisten auf. Demnach stehen in der unteren Reihe Abigail Black, Simone Cole und „Billie" Church. Vielleicht braucht ihr ja alle eine stärkere Brille, aber mein geschultes Auge identifiziert die Person namens Billie unten rechts (Billie, nicht Billy, Ciszewski! Oder sollte der Name im Textkasten falsch geschrieben sein?) eindeutig als weiblich. Das Personalpronomen müsste also „ihrem", nicht „seinem" lauten. [...]

THOMAS PESEL, PER E-MAIL

Personalpronomen. PERSONALPRONOMEN! Da hat der kleine Thomas Pesel aber mal ein tolles Wort in der Sonderschule aufgeschnappt, nicht schlecht, nicht schlecht. Doch wir schweifen ab, denn darum geht's: Lukasz Cisversagerauspolenski ist doof wie ein toter Pfriemenschwanzwurm. Obwohl der Kollege wirklich ständig mit der schärfsten aller Frauen rummacht (nämlich seiner Freundin, die er gerade so bezahlen kann), schafft er es offenbar echt nicht, zwischen Männlein und Weiblein zu unterscheiden. Weil das Leben die beste Schule ist, schicken wir ihn demnächst zur Strafe bei *Wetten, dass ...?* vorbei. Dort kriegt er die Augen verbunden und muss aus 100 benutzten Unterhosen jene zwei finden, die Frauen getragen hatten, und vor allem die 98 dicken Baumwollslips, die ganz außerordentlich fette, schwitzende, behaarte Männer vier Wochen lang anhatten. Dabei darf sich Cisratefuchski natürlich nur auf seinen Geschmackssinn verlassen! Wir hoffen, dass ihm das eine Lehre ist.

UND DER IST AUCH DOOF!

MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Dennis Blumenthal	Behauptete bei der Rezension des DVD-Films *See No Evil*, dass der Streifen ungekürzt ist. Die Kauf-DVD (KJ) wurde allerdings um 3:16 Minuten und die Verleih-DVD (SPIO/JK) um elf Sekunden beschnitten. Das zuletzt Genannte geschah dann zur Strafe auch mit dem Kollegen, und zwar ohne Betäubung und mit einem rostigen Fischmesser. Schade, dass der 97-jährige Chirurg a.D., den wir dafür gewinnen konnten, noch so geistig rege war und nur achteinhalb Stunden benötigte. Dem Rest des Redaktionsteams versprach unser Chef, fürs nächste Mal einen Parkinson-Patienten als Operateur zu organisieren, damit mehr Spannung aufkommt – wenn so ein Fauxpas noch mal passieren sollte. Uiuiui!	Benjamin Glandorf, Kosmas Pachinteridis, Tobias Brandner und noch irgendein Tobias



„Es gibt keine blöden Fragen!" Wer hat eigentlich diese Binsenweisheit erfunden? Unsere Leser liefern monatlich den Gegenbeweis.

In eurer aktuellen Ausgabe habt ihr einen Test zu Two Worlds. Leider habe ich bei den Systemanforderungen nur die Minimumangaben gelesen. Weil es mich sehr interessieren würde: Wie läuft das Spiel auf einem Core 2 Duo E6600, 2 x 1.024 MB RAM und Geforce 8600 GTS?

HEIKO MEYER, PER E-MAIL

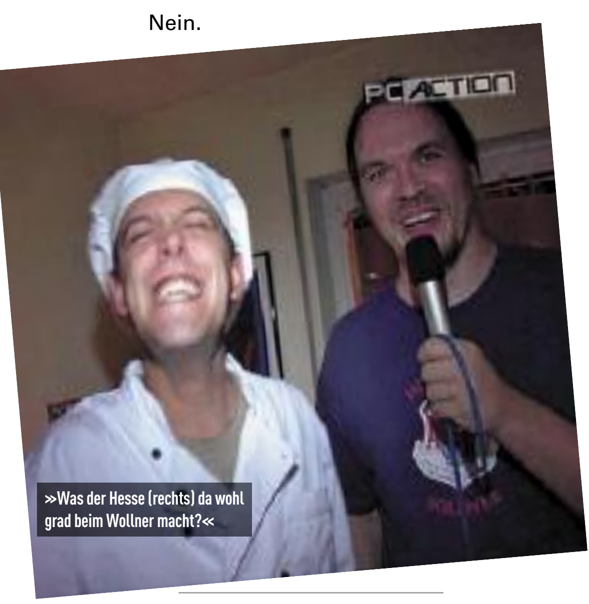
Hm ... dein PC übertrifft die Minimalanforderungen deutlich, ist doppelt bis dreifach schneller ... aber einen Moment, jetzt wird's knifflig! Lass uns kurz überlegen ... die Quadratwurzel aus 4, dividiert durch 4711 und 0815, bleiben 2 im Sinn ... okay wir haben's jetzt: Auf deinem Rechner läuft das Spiel natürlich schlechter. Schade.

KOCHTIPP

Betreff: PC ACTION kocht. [...] Kann man bei eurem aktuellen, sehr lecker aussehenden Gericht „Speckmania Nations" den Honig notfalls auch weglassen? [...]

KEVIN KOHLER, PER E-MAIL

Nein.



»Was der Hesse (rechts) da wohl grad beim Wollner macht?«

BLITZMERKER

Ich hab habe bemerkt, dass Sie in der PC ACTION 4/2001 sehr viele Fehler drin haben. Außerdem is' die Zeitschrift von damals besser, weil sie damals nicht soviel gekostet hat wie jetzt...*hust* IHR KOMMERZGEILEN KRIEGT DOCH SOWIESO GENUG KOHLE MIT DER GANZEN WERBUNG IN EUREM MAG, KUCKT DOCH MAL REIN ODA SEID IHR BLIND? ÜBERALL DIESE SEXUELLE WERBUNG? BRAUCHT IHR SO DRINGEND GELD? *hust* [...]

JOSHUA MONTOYA, PER E-MAIL

Prima, dass du Ausgabe 4/2001 schon durch hast und Rückmeldung gibst. Ihr Schweizer überrascht uns immer wieder mit euren katzenhaften Reflexen.

POPANSSCHNITZEL

Bratwurstmanschettenpökeldunst. Hab ihr auch schon mal geknöpelt? Popansschnitzel mit extra viel Sau. Wir sind schizophren. Aber nun zu meiner Frage: Eurer Zeitschrift liegt so 'ne DVD bei. Ich hab aber nur ein 5,25-Zoll-Diskettenlaufwerk. Könnt ihr in Zukunft statt der DVD eine Diskette beilegen? Selbstverständlich habe ich vor meiner Frage die FAQ durchgesehen und auch die Suchfunktion benutzt. [...] Ich find eure Zeitschrift echt super ... doch leider ist bei mir oft das Klopapier alle und dann bleibt mir nichts anderes übrig, als .... na ja. Also dann, hauste. Ich bin mit dem Hund unterwegs. Bin zurück, sobald er fertig ist. (currently away) P.S.: [...] Lichtstärke bei Tele: 4,5, Lichtstärke bei Weitwinkel: 2,7, Max. Bild-Auflösung: 3264 x 2448 px. Ich hab Kreislauf! PC ACTION ist vor allem eines: leise? Und damit ideal geeignet für ruhige Rechner und Mini-PCs, die im Wohnzimmer ihren Dienst tun sollen. Den niedrigen Geräuschpegel verdankt die Platte der relativ geringen Seitenzahl von 12 3/4.

NIKLAS LINDNER, PER E-MAIL

Das, liebe Leser, sind dann die Spätfolgen, wenn die Hebamme direkt nach der Geburt versehentlich auf den Kopf und nicht auf den Hintern haut.

AUSGELUTSCHT

Hallo, ihr Knaller! Ich denke, mittlerweile hat jeder verstanden, dass ihr mit der Thematik „Zweiter Weltkrieg" nicht mehr allzu viel anfangen könnt. Aber ihr scheint offensichtlich noch nicht gemerkt zu haben, dass sich dieses Szenario doch ziemlicher Beliebtheit erfreut und sich als Genre etabliert hat. So lange es eben Leute gibt, die solche Games kaufen, produzieren die Hersteller halt welche. Also hört bitte auf, euch in jeder Ausgabe über diese „ausgelutschte" Thematik auszukotzen. [...]

AXEL DAUM, PER E-MAIL

Boah, Leserbriefe mit Zweiter-Welt-kriegs-Thematik können wir auch nimmer sehen. Bäh! Ausgelutscht!

AUFKLÄRUNG TUT NOT

Mach mal hinne, ich will ins Heft!!! Oder was muss ich machen, damit ich auf die Leserbriefseiten komm?

VOLKER ZIERKE, PER E-MAIL

Nichts einfacher als das: Das Foto hier drunter angucken und „Mütze, Glatze, Mütze" spielen.


Foto: mauritius images

»Traurig: Am Hungertuch nagen.«

NOCH ZU RETTEN?

Auf Seite 114 der PC ACTION 8/2007 habt ihr zu einem Bild mit drei Skeletten die Bildunterschrift „Auch Aids-Kranke können lachen" platziert. Eure Zusatzvermerke sind ja manchmal recht lustig, aber mit diesem schlagt ihr dem Fass die Krone ins Gesicht. Vielleicht solltet ihr versuchen, weniger eurem Ruf als superwitzige Partyjungs gerecht zu werden, als vielmehr euren gesunden Menschenverstand zu nutzen. Irgendwo muss davon doch noch was zu retten sein.

OLI KUNZ, PER E-MAIL

Oh Gott, ES TUT UNS LEID! Wir bitten aufrichtig um Verzeihung! Zu unserer Verteidigung sei erwähnt, dass wir natürlich viel lieber „Gutmensch Oli Kunz kann nur im Keller lachen" geschrieben hätten. Aber bei Redaktionsschluss kannten wir dich doch noch nicht – du könntest ruhig auch mal ein bisschen mitdenken, Oli!

LESERBRIEF DES MONATS

Betreff: Ihr Seid Grünschnäbel. Ihr Greenhorns! Als ich letztens meine neue PC ACTION gekauft hatte freute ich mich wie immer auf den Videoteil der DVD. Ich musste aber mit grausamen Entsetzen feststellen dass die Redakteure der PC ACTION Zeitschrift nicht spielen können. Sogar bei den einfachsten Spielen versagt ihr jämmerlich. Da fragt man sich doch wie ihr Spieletester geworden seid und warum ihr eigentlich bezahlt werdet. Deswegen unterbreite ich euch ein großzügiges und unwiederstehliches Angebot. Ich möchte Spieletester bei PC ACTION werden damit die Zeitschrift an Qualität gewinnt. Wenn mein Angebot abgelehnt wird dann muss ich euch leider Tokio Hotel vorbeischicken. Entscheidet euch weise ihr Waschlappen, und besucht mal einen Computerkurs für Anfänger. [...]

DANIEL KRÜGER, WALDENBURG

Betreff: Ihr seid Grünschnäbel. Als wir letztens deine Mail lasen, mussten wir wieder einmal mit grausamem Entsetzen feststellen, dass die Leser der PC ACTION nicht fehlerfrei schreiben können, aber trotzdem mächtig auf dicke Hose machen. Dabei versagen sie sogar bei einfachster Kommasetzung, Grammatik und Rechtschreibung jämmerlich! Da fragt man sich doch, wie du Leserbriefschreiber geworden bist. Deswegen unterbreite ich dir ein unwiderstehliches Angebot: Ich möchte statt deiner Leserbriefschreiber bei PC ACTION werden, damit die Zuschriften an Qualität gewinnen.

HARALD FRÄNKEL, FÜRTH

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Lydia
BERUF: Arzthelferin
ALTER: 22
E-MAIL: darktoreador@aon.at
HOMEPAGE: lilly666.mx35.de
LIEBLINGSGENRE: Online-Rollenspiel
LIEBLINGSSPIELE: *World of Warcraft, F.E.A.R.*
SEIT WANN ICH SPIELE: Ich spiele seit circa zwei Jahren, nachdem mich mein lieber Mann so lange genervt hat, dass ich es mal ausprobieren soll, statt rumzumeckern, dass er immer so lange *WoW* zockt!

STATEMENT: So ... verheiratet, ein süßes Kind, in einer Zeitschrift abgedruckt, mir geht's blendend ... *auf die Liste schau* ... ah, jetzt noch die Welt! Cya ;)

ANM. D. RED.: Dass du auf dem Foto als Jesus-Verschnitt für Hartz-IV-Empfänger posierst, aber 'ne 666er-Mail-Adresse hast, könnte uns Angst machen. Tut es aber nicht. Dass du als Frau die Weltherrschaft anstrebst, sollte uns spätestens seit Angies Machtergreifung Angst machen. Tut es aber ebenfalls nicht. Doch dann wäre da die Sache mit eurem kleinen Satansbraten ... uiuiui – *WoW*-Spieler, die sich untereinander vermehren, das macht uns 'ne SCHWEINEANGST!

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de.
Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD-Papphülle).

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.

BLICKPUNKT



Wer gute Spiele sucht, muss nicht zwingend sein Sparschwein schlachten, wie der böse Mann auf diesem Bild.

»Hella von Sinnen hängt zur Entspannung gern mal ein bisschen ab.«

DIE 20 BESTEN BUDGET-SPIELE

Sei ein Sparschwein!

Hurra, das Sommerloch ist da! Endlich Gelegenheit, all die geilen Spiele zu daddeln, für die man bislang keine Zeit hatte. Und das zu Preisen, die nicht nur Schotten frohlocken lassen.

Budget-Spiele sind das Beste seit Erfindung von Salz-&-Essig-Kartoffelchips. Teure Kassenschlager von gestern mutieren mittlerweile binnen kurzer Zeit zu Preisknüllern. Das Gute daran: Nach dem Einkauf bleibt Kohle übrig. Davon könnte Mann endlich mal wieder was Schönes für seine Freundin oder Frau kaufen. Eine Einpark-Hilfe oder ein Halsband mit Leine vielleicht. Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Ihnen 20 Titel, die ihren Niedrigpreis besonders wert sind. Die Hitliste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, entstand bewusst subjektiv durch eine Abstimmung der PC ACTION-Redaktion und fußt somit ausdrücklich nicht auf Wertungen (die wir aber der Vollständigkeit halber inklusive bereits vorgenommener Abwertungen angeben). Am Ende dieser Acht-Seiten-Strecke gibt's außerdem Tipps, wie man online noch erfolgreicher auf Schnäppchenjagd geht. In diesem Sinne: Viel Spaß beim Schmökern und gut Holz! Äh ... Hals- und Beinbruch? Waidmannsheil? Ja, jetzt haben wir's. Harald Fränkel

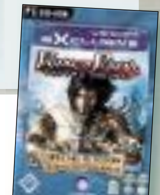
Prince of Persia Trilogie

PLATZ 20

Bei diesem Dreierpack mimen Sie die Prinzenrolle. Prinzenrolle – was für ein geniales Wortspiel, oder? Doch wir schweifen ab. Also: Dieses Dreierpack enthält die *Prince of Persia*-Spiele *The Sands of Time* (PC ACTION-Wertung 85 %; abgewertet), *Warrior Within* (83 %; abgewertet) und *The Two Thrones* (87 %). Vereinfacht ausgedrückt schnetzeln Sie sich bei allen Teilen in einer nachjustierbaren Verfolgersicht und mit Klingenwaffen durch ein 1.001-Nacht-Szenario. Ferner ist Geschicklichkeit bei Sprung- und Hangelpassagen gefragt. Wichtigstes Spielmerkmal: Sie sind in der Lage, die Zeit zu manipulieren, indem Sie sie gelegentlich zurückspulen. Ach, beim Stichwort Dreierpack fällt uns noch ein Tipp ein: Wie können Sie Ihre Freundin zu einem flotter Dreier überreden? Mit der aktuellen ADAC-Pannenstatistik, HAHAHA!


Der Prinz schwingt von Stange zu Stange, um im Level weiterzukommen.


Mit diesem monströsen Gegner ist nicht gut Kirschen essen.



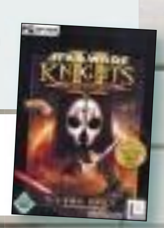
GENRE:	Action
ANBIETER:	Rondomedia
PREIS:	Ca. € 16
TESTS IN DEN AUSGABEN:	2/2004, 1/2005, 2/2006

Star Wars: Knights of the Old Republic 2 - The Sith Lords

PLATZ 19

Für alle, die einen hässlichen Lebensabschnittspartner haben und sich seit Jahren einzureden versuchen, es komme auf die inneren Werte an, ist dieses Spiel perfekt. *Knights of the Old Republic 2* (86 %; abgewertet) sieht mittlerweile fast zum Fürchten aus, glänzt aber durch hervorragende Dialoge und Tiefgang. Der Spieler mimt einen Padawan, so eine Art Ritter-Azubi, und muss sich zum Superduper-Jedi hochdienen – quasi seinen Doktor machen. Die Story steht im Vordergrund, es kommt aber auch zu vielen Kämpfen, wobei das Echtzeit-Spiel hier in Runden abläuft. Sobald ein Feind auftaucht, stoppen für überlegtes Metzeln zunächst Zeit und Gegner. Hui, das wäre für Axel Schulz mal ein Traum gewesen.


Die Umgebungsgrafik ist trist, bei den Effekten sieht's etwas besser aus.



GENRE:	Rollenspiel
ANBIETER:	Activision
PREIS:	Ca. € 16,-
TEST IN AUSGABE:	4/2005

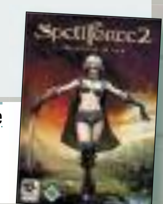
Spellforce 2: Shadow Wars

PLATZ 18

Zwitter haben schon ihre Vorteile – wie sagte noch der große deutsche Dichter Rammstein? „Wenn die anderen Mädchen suchten, konnt' ich mich schon selbst befruchten, so bin ich dann auch nicht verzagt, wenn einer zu mir ‚Fick dich!' sagt." *Spellforce 2* (89 %; abgewertet) ist ein Zwitter. Eben noch führen Sie Ihren Helden mit Blick auf dessen Kehrseite und samt Begleitern wie in einem Rollenspiel durch blühende Fantasy-Landschaften – nur einen Mausklick später befinden Sie sich in der Vogelperspektive, errichten Gebäude und tragen mit Armeen furiose Schlachten aus. Ja, Zwitter haben tatsächlich ihre Vorteile.


Ein Held gibt einem Bären Saures.





GENRE:	Echtzeit-Strategie
ANBIETER:	Jowood
PREIS:	Ca. € 20,-
TEST IN AUSGABE:	5/2006

Gold Games 9

PLATZ 17

Zehnmal Spaß für 15 Euro, da könnten sich die Professionellen auf der Reeperbahn ruhig mal eine Scheide abschneiden. Die Sammlung *Gold Games 9* (85 %; abgewertet) kommt mit folgenden Titeln daher: den Krachern *Splinter Cell: Chaos Theory*, *Prince of Persia: Warrior Within* und *Codename: Panzers - Phase One*, guten Spielen wie *Die Siedler: Das Erbe der Könige*, *Silent Hunter 3* und *The Bard's Tale*, mittelprächtiger Software à la *Ski Alpin 2005* und *Beyond Divinity* sowie den Lückenfüllern *Conflict: Vietnam* und *CSI: Dark Motives*. Okay, wenn wir jetzt noch mal nachzählen, bietet die Sammlung sechsmal Spaß – ein Angebot, das Sie kaum ablehnen können. PS: Flossen weg vom mutmaßlich falschen „d" im ersten Satz, Textchef!


The Bard's Tale – bei einer Riesenratte wie dieser bleibt dem Durchschnittshelden nur die Flucht.



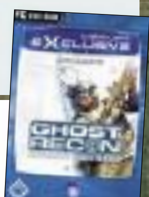
GENRE:	Spielesammlung
ANBIETER:	Rondomedia
PREIS:	Ca. € 15,-
TEST IN AUSGABE:	12/2006

Ghost Recon Advanced Warfighter

PLATZ 16

Frauen, Österreicher und Konkurrenzheft-Leser brauchen hier gar nicht weiterlesen, denn *Ghost Recon Advanced Warfighter* (84 %; abgewertet) macht nur Könnern Spaß. Anders formuliert ist der Taktik-Shooter schwerer als es der Abschied von Ihrer Mutter bei deren Beerdigung sein würde. Der Spieler treibt sich in Mexiko-Stadt des Jahres 2013 herum, und zwar als Elite-Soldat Scott Mitchell, der als Anführer des sogenannten Ghost-Teams in der Verfolgerperspektive mit Putschisten aufräumen soll. Drei computergesteuerte Kollegen begleiten Sie, denen Sie Befehle erteilen dürfen. Das Tom-Clancy-Spiel bietet packende Häuserkämpfe mit futuristisch anmutenden Waffen. Wer hier planlos vorgeht, beißt schneller ins Gras als ein hungriger Vegetarier.


Dank eines Sprengkörpers gehen hier gleich mehrere Terroristen auf einmal hops.



GENRE:	Taktik-Shooter
ANBIETER:	Ubisoft
PREIS:	Ca. € 15,-
TEST IN AUSGABE:	7/2006

Splinter Cell Trilogie

PLATZ 15

Superspion Sam Fisher, der Held der *Splinter Cell*-Serie, gilt als zweitgefährlichster Schleicher der Welt (der gefährlichste Schleicher ist der unseres Chefs, wenn er Kohlsuppe gegessen hat, aber das nur am Rande). Entsprechend spielt sich dieser Titel: Statt alles in Rambo-Manier wegzuballern, gilt es, Aufträge vorwiegend als Leisetreter zu erledigen, und zwar in der Verfolgerperspektive. Sie sind für eine verdeckt arbeitende, total und absolut geheime Top-Secret-Geheimorganisation der Regierung tätig und knipsen zum Beispiel Terroristen aus. All das läuft fast komplett in Dunkelheit ab, denn im Dunkeln ist ja gut munkeln. Die *Splinter Cell Trilogie* enthält *Tom Clancy's Splinter Cell* (83 %; abgewertet), *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* (84 %; abgewertet) und *Splinter Cell: Chaos Theory* (85 %; abgewertet).


Spion Sam Fisher räumt ein Opfer beiseite.


Wenn's ums Anschleichen geht, ist der Agent in seinem Element.



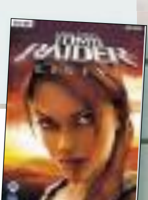
GENRE:	Action-Adventure
ANBIETER:	Rondomedia
PREIS:	Ca. € 16,-
TESTS IN DEN AUSGABEN:	2/2003, 5/2004, 5/2005

Tomb Raider: Legend

PLATZ 14


Lara feuert mit zwei Pistolen gleichzeitig.

Lara Croft bei ihrer Herumturnerei in *Tomb Raider: Legend* (Wertung: 90 %) zuzugucken ist so, als würden Sie nach elf Jahren Ihre hässliche Ex unter dem Einfluss von zehn Bier wiedersehen. Die Archäologin sieht seit Teil 1 von 1996 nämlich viel besser aus. Aber das ist natürlich nicht das Entscheidende: Die Dame mit dem Pferdeschwanz klettert, hüpft, rätselt und ballert nach dem eher durchwachsenen *Angel of Darkness* nun wieder wesentlich fluffiger durch die Lande, wobei Sie ihr dank Verfolgerperspektive meist auf den knackigen Hintern schauen dürfen. Wenn das für einsame Computerspieler nicht überzeugend genug sein sollte, sei noch angemerkt, dass Lara die einzige Frau in Ihrem Leben sein wird, die auf Befehl springt. Alles klar?



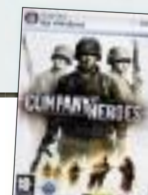
GENRE:	Action-Adventure
ANBIETER:	Eidos
PREIS:	Ca. € 30,-
TEST IN AUSGABE:	5/2006

Company of Heroes

PLATZ 13


Ein Sherman-Crocodile-Panzer greift die Deutschen an.

Jajaja, notorische Nörgler weisen gern draufhin, dass das Thema Zweiter Weltkrieg in Spielen mittlerweile ausgelutschter ist als die Filmpartner von Jenna Jameson – wenn's aber doch gut gemacht ist? Genau das gilt für *Company of Heroes* (Wertung: 90 %), das die erfundene Geschichte einer Gruppe US-Soldaten beleuchtet. Die kämpfen am 6. Juni 1944 für die Befreiung Frankreichs. Als Spieler bauen Sie Basen, fordern neue Truppen in den Kategorien Infanterie, Fallschirmjäger und Panzerdivision an, freuen sich über die tolle künstliche Intelligenz und genießen vor allem die spannende und glaubwürdige Hintergrundgeschichte im Hollywoodfilm-Stil.



GENRE:	Echtzeit-Strategie
ANBIETER:	THQ
PREIS:	Ca. € 20,-
TEST IN AUSGABE:	11/2006

Lego Star Wars 2: Die klassische Trilogie

PLATZ 12


Bekannte Charaktere (v. l.): C3PO, R2D2, Chewbacca, Skywalker und Obi-Wan.

Es mag meschugge klingen, dass es Menschen jenseits des Vorschulalters Freude bereiten könnte, Polygon gewordene Steckmännchen durch ein Science-Fiction-Märchen zu lotsen – es *macht* aber Spaß. Jede Menge sogar, trotz Doof-Kameraführung. Schon der erste Teil von *Lego Star Wars* verbuchte mit einer 80 %-Wertung einen Achtungserfolg. Der Nachfolger, *Die klassische Trilogie*, war uns sogar 85 % wert. Im Prinzip spielen Sie die alten Kinofilme mit Luke Skywalker, Prinzessin Leia und Han Solo nach, lösen allerlei Rätsel, ballern und beweisen bei Hüpfeinlagen Geschick. Der Spieler schlüpft dabei in diverse bekannte Rollen und setzt jeweils bestimmte Fähigkeiten ein. Genial: der knuffige Humor und vor allem der kooperative Zwei-Spieler-Modus!



GENRE:	Action
ANBIETER:	NBG EDV Handels- & Verlags-GmbH
PREIS:	Ca. € 27,-
TEST IN AUSGABE:	11/2006

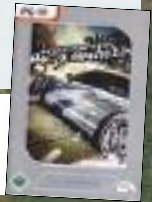
Need for Speed: Most Wanted

PLATZ 11


Auf Tour in einem gelben Toyota.

Immer samstags, wenn Horst, Gerhard und Norbert mit ihren tiefergelegten, bespoilerten 45-PS-Polos um den Gemeindebrunnen in Klein-Bademeusel kreisen, weil sie lässig aussehen wollen, ist Fremdschämen angesagt. Da loben wir uns *Need for Speed: Most Wanted* (Wertung: 90 %). Hier dürfen selbst Dorfdeppen *wirklich* heiße Öfen aufmotzen und fahren. Ziel: der berüchtigtste Fahrer einer Kleinstadt zu werden. Es warten etliche illegale Straßenrennen, und zwar Rundkurs-, Drag-, Sprint- und Checkpunkt-Wettbewerbe. Beim Speedtrap-Racing gilt es gar, auf einer Strecke mit Blitzern die höchste Geschwindigkeitsüberschreitung zu begehen – lustig! Uns haben ferner vor allem die launigen Verfolgungsjagden mit der Polizei gefallen.





GENRE:	Rennspiel
ANBIETER:	Electronic Arts
PREIS:	Ca. € 20,-
TEST IN AUSGABE:	1/2006

PLATZ 10

Sid Meier's Civilization 4


Civilization 4 ist das erste Spiel der Serie, das in 3D-Optik daherkommt.

Der Meier Sid ist der Maier Sepp der Spielebranche, ein Meier seines Fachs quasi. Mit *Civilization 4* (Wertung: 88 %) kredenzte er erneut ein Denkspiel, das in Runden ausgetragen wird, aber trotzdem nicht einschläfernd ist. Einmal mehr geht's darum, einen mickrigen Stamm von der Steinzeit in die Neuzeit zu führen, wobei er natürlich zum richtigen Volk wächst. Als Herrscher kümmern Sie sich aus der Sicht von schräg oben um Handel, Forschung und Kriegs-Strategien ebenso wie um Diplomatie. Wichtige Besonderheit des Spiels: Man kann es nicht nur militärisch gewinnen. Einer unserer Lieblingskniffe: Nation A bezahlen, damit sie einen Krieg mit Nation B anzettelt und dann auffällig unauffällig pfeifend raushalten, hähähä!



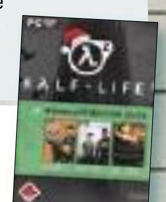
GENRE:	Runden-Strategie
ANBIETER:	Take 2
PREIS:	Ca. € 20,-
TEST IN AUSGABE:	1/2006

Half-Life 2 Weihnachtsedition

PLATZ 9


Gruselig sind nicht nur einige Gegner in *Half-Life 2*, auch das Drumherum stimmt – links oben ein aufgespießtes Skelett.

Irgendwie ist es schon beknackt, im Juli eine Weihnachtsedition anzupreisen, aber so sind wir eben. Außerdem hat es dieses Paket einfach in sich, und zwar neben *Half-Life 2* (91 %; abgewertet) die zugehörige Erweiterung *Episode One* (82 %) und den mittlerweile als Klassiker geltenden ersten Teil von 1998 (76 %; abgewertet), allerdings in grafisch aufgepeppter Form. Falls zwei Leser nicht wissen, was sie bei der beliebten Ego-Shooter-Serie erwartet: ein bebrillter Wissenschaftler namens Gordon Freeman, der sich einer außerirdischen Invasion gegenübersieht, diverse Knarren auspackt und E.T.s fieser Verwandtschaft damit in den Hintern tritt. *Half-Life 2* und *Episode One* gibt es auch einzeln zu Preisen von 24 beziehungsweise 23 Euro.



GENRE:	Ego-Shooter
ANBIETER:	Electronic Arts
PREIS:	Ca. € 30,-
TESTS IN DEN AUSGABEN:	12/1998, 12/2004, 8/2006

World of Warcraft

PLATZ 8


Reittiere kriegen Sie in *World of Warcraft* erst, wenn Ihr Charakter höherstufig ist.

World of Warcraft (Wertung: 93 %) scheint das ideale Geschenk, um nervige Lebensabschnittspartner loszuwerden. Es ist nämlich das Heroin unter den Spielen: Wer einmal probiert, kann meist nicht mehr aufhören, vernachlässigt soziale Kontakte und redet wirres Zeug wie „Agi is bei low bis mid-lvl equip IMMER besser als AP, weil Agi durch SdK noch gebufft wird." Der PC-Besitzer schlüpft in die Rolle eines erstellten Charakters und tummelt sich anschließend mit Tausenden von anderen Abhängigen online in einer Fantasy-Welt, um in der Verfolgerperspektive Monster zu matschen. Vorsicht: Das Hauptspiel gibt's günstig, es fallen aber monatliche Zusatzkosten an. Außerdem kommen Sie irgendwann nicht um die Erweiterung *The Burning Crusade* herum!



GENRE:	Online-Rollenspiel
ANBIETER:	Vivendi
PREIS:	Ca. € 18,-/ plus € 11,- bis € 13,- pro Monat
TESTS IN DEN AUSGABEN:	2/2005, 4/2005

Hitman: Blood Money

PLATZ 7


Der Auftragsmörder schaltet ein Opfer per Spritze in die Halsschlagader aus.

Dieser Titel wird wohl knapp am Gewinn des Goldenen Beckstein-Wimpels für pädagogisch wertvolle Software vorbeischrammen – *Hitman: Blood Money* (Wertung: 85 %) ist ein „Killerspiel" im Wortsinn. Sie schlüpfen in die Rolle eines Auftragsmörders. Wer glaubt, einfach plump alles umballern zu können, sieht sich getäuscht: *Blood Money* präsentiert sich als intelligentes Spiel. Nummer 47, wie der Antiheld ebenfalls genannt wird, pirscht sich als drittgefährlichster Schleicher der Welt (vgl. *Splinter Cell Trilogie* Seite 36, Platz 15) lieber an, um in der Verfolgerperspektive mit Klavierdraht zu würgen, er beherrscht die Kunst der Verkleidung oder schubst schon mal jemanden über eine Brüstung, damit es wie ein Unfall aussieht ...



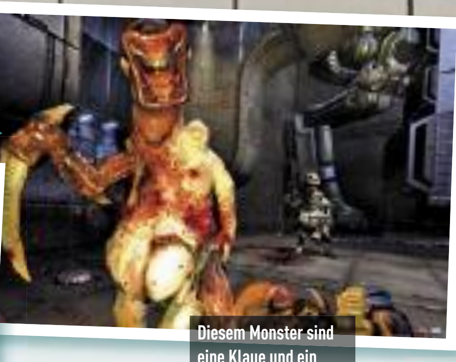
GENRE:	Action
ANBIETER:	Eidos
PREIS:	Ca. € 20,-
TEST IN AUSGABE:	7/2006

Prey

PLATZ 6

Erbrechen lohnt sich nicht, heißt es. Da sind wir allerdings ganz anderer Meinung. Im Ego-Shooter *Prey* (Wertung: 86 %) tappen Sie zeitweise kopfüber an Decken und Wänden entlang, weil es bei dem Science-Fiction-Abenteuer mit der Schwerkraft lustig drunter und drüber geht. Das macht so viel Spaß, da nimmt man es gern in Kauf, hin und wieder ein bisschen vom jüngsten Essen zu verlieren. „Dieses Spiel finde ich zum Kotzen!" – im Fall von *Prey* ist eine solche Aussage eine Auszeichnung! Gut, die Hintergrundgeschichte von Außerirdischen, die auf die Erde kommen, um Menschen bei Experimenten zu missbrauchen, ist jetzt nicht sooo originell. Dafür gibt's etliche andere lässige Ideen. Der Held, ein Indianer namens Tommy, kann beispielsweise seinen Geist vom Körper trennen und dann fast unsichtbar mit Pfeil und Bogen herumhuschen. Von den glibbrigen Alien-Waffen, eklig organischen Gängen und skurrilen Gegnern ganz zu schweigen. Also: Kriegsbemalung auftragen und los!


Grausige Zwischensequenz: Der kleine Junge wurde aufgespießt.


Diesem Monster sind eine Klaue und ein Extragebiss aus der Schulter gewachsen.

GENRE:	Ego-Shooter
ANBIETER:	Take 2
PREIS:	Ca. € 20,-
TEST IN AUSGABE:	9/2006

Counter-Strike Source





»Immer freundlich: Türsteher.«

Posieren für den Screenshot: Polizist (links) und Terrorist.

Eine Geisel wartet auf ihre Rettung.

Wer sich immer schon mal Kinder gewünscht hat, spiele *Counter-Strike*, da gibt's die Bälger im Überfluss (würden *wir* natürlich nie zu sagen wagen, aber böse Zungen behaupten das!). Trotzdem ist der Mehrspieler-Shooter sowohl in der alten Fassung *1.6* als auch in der neuen Variante *Source* (88 %; abgewertet) nach wie vor enorm beliebt. Alles dreht sich um einen taktisch geprägten, an *Räuber & Gendarm* erinnernden Wettbewerb zwischen zwei Parteien: Gegeneinander treten Terroristen und Polizisten (Antiterroreinheit) an. Jede Gruppe muss die jeweils andere daran hindern, bestimmte Aufträge zu erfüllen. Während die Polizisten meist dafür zuständig sind, Geiseln zu befreien, legen die Terroristen Bomben. Klingt jetzt nicht sonderlich aufregend, ist es aber!



GENRE:	Mehrspieler-Shooter
ANBIETER:	Electronic Arts
PREIS:	Ca. € 30,-
TEST IN AUSGABE:	12/2004

Dark Messiah of Might and Magic

PLATZ 4



»Dönerbudenbetreiber: heftiger Streit.«

Im Nahkampf sehen Sie Ihrem Feind schon mal direkt in die Augen.



Ein Ritter kreuzt den Weg des Helden.

Ein Spiel, bei dem man aus der Ich-Perspektive Arschtritte verteilen kann, ist wahrlich nach unserem Geschmack. Im Fantasy-Abenteuer *Dark Messiah of Might and Magic* (Wertung: 91 %) kämpfen Sie nicht nur mit Schwertern, Bögen und Zaubersprüchen, sondern befördern auch schon mal Orks und andere Kreaturen mit einem gezielten Kick oder Schubser über eine Klippe oder gegen eine gesundheitsgefährdende Stachelwand. Das Epos überzeugt darüber hinaus dank des dezenten Rollenspiel-Einflusses: Sie mimen zwar einen Zauberlehrling, dürfen diesen aber nicht nur zum Magier werden lassen, sondern auch in Richtung Krieger oder Dieb hochpäppeln.



GENRE:	Action-Adventure
ANBIETER:	Ubisoft
PREIS:	Ca. € 30,-
TEST IN AUSGABE:	1/2007

GTA San Andreas



»Doch nicht tot: Wheelie Millowitsch.«

Auch mit Fahrrädern können Sie Ihren Bewegungsdrang ausleben.



Es ist sogar möglich, mit einem Panzer durch San Andreas zu walzen.

GTA San Andreas (Wertung: 92 %) ist der jüngste Spross der beliebten *Grand Theft Auto*-Reihe. Einmal mehr schlüpfen Sie in die Rolle eines kleinen Gauners, der sich in der Verbrecherszene hochdient. Entsprechend fallen die Missionen aus: Ihr Schützling verschafft sich in der Verfolgerperspektive mit Waffengewalt Respekt, klaut Autos, Boote und sogar Flugzeuge, macht Drogengeschäfte, schlägt sich mit diversen Banden herum, und, und, und. Knackpunkt für einen großen Teil des Spielspaßes ist, dass Sie sich frei in einer riesigen virtuellen Welt bewegen; genauer: in den Städten Los Angeles, San Francisco und Las Vegas. Und virtuell den Bösen mimen zu dürfen, ist natürlich ebenfalls mal reizvoll ...



GENRE:	Action
ANBIETER:	Take 2
PREIS:	Ca. € 20,-
TEST IN AUSGABE:	8/2005

Pro Evolution Soccer 6

PLATZ 2



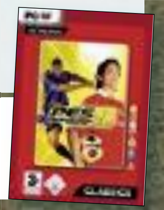
»Hat sich im Stadion geirrt: blinder Turmspringer.«

Der Torwart (links) greift im letzten Moment rettend ein.



Hier hat die Abwehr geschlafen und der Ball findet seinen Weg ins Netz.

Wenn Ihnen Ihre Lebensabschnittsgefährtin über die Schulter guckt, „Jetzt schalt endlich die blöde Sportschau aus und komm zum Essen!" keift und mit Sex-Entzug nicht unter sieben Jahren droht, könnte das an *Pro Evolution Soccer 6* (Wertung: 90 %) liegen. Denn diese Fußballsimulation ist einfach verflucht nah an der Realität! Und zwar so nah, dass sie der *FIFA*-Reihe ganz klar den Rang abgelaufen hat. Gut, das Konkurrenzprodukt von Electronic Arts mag grafisch einen Tick besser aussehen und mit unzähligen Lizenzen protzen. *Pro Evolution Soccer* spielt sich aber einfach viel fußballiger und fühlt sich fußballiger an. Wer sich nur ansatzweise für diesen Sport interessiert, muss dieses Spiel haben.



GENRE:	Sportspiel
ANBIETER:	Konami
PREIS:	Ca. € 20,-
TEST IN AUSGABE:	12/2006


»Das Mittagessen von Armin M. wollte sich partout nicht geschlagen geben.«

Satyre (Vordergrund) gehören zu den ersten Gegnern in *Titan Quest*

Titan Quest Gold Edition


»Enttäuschend: wenig Abwechslung bei der Muppet Convention.«

Detailliebe: Bei nahen Zoomstufen erkennt der Spieler sogar Hautfalten.

PLATZ 1

Während des Abenteuers durchqueren Sie auch Verliese wie dieses.

Riesige Gegner wie dieser Zyklop sehen erstklassig aus.


Der Frostangriff verlangsamt Feinde.

Durch Massen von grunzenden Kreaturen zu pflügen und sie alle umzuhauen, macht schon in der Vorstellung eine Menge Spaß. Weil es aber strafbar und moralisch verwerflich ist, die Besucher eines Bon-Jovi-Konzerts zu verprügeln, empfehlen wir stattdessen die *Titan Quest Gold Edition*. Dieses Paket enthält die Deluxe-Version des Hauptspiels (Wertung: 82 %) inklusive Erweiterung *Immortal Throne* (85 %) und bietet das, was actionlastige Rollenspiele im Stil des großen *Diablo 2* ausmacht: Sucht. Der Spieler murkst per Mausklick Tausende von virtuellen Fabelwesen ab, päppelt liebevoll seinen Charakter hoch und entwickelt einen unglaublichen Sammeltrieb, was immer bessere Waffen, Rüstungen und andere Ausrüstung betrifft. *Titan Quest* führt Sie durch die griechische und ägyptische Mythologie. Die Hintergrundgeschichte ist dabei ähnlich wichtig wie bei einem Porno, was Freunde klassischer Rollenspiele abschrecken mag. Freunde schnörkellosen Haudraufs indes ist das wurscht.

GENRE:	Action-Rollenspiel
ANBIETER:	THQ
PREIS:	Ca. € 30,-
TESTS IN DEN AUSGABEN:	8/2006, 9/2006, 5/2007

Zehn für zehn!

Darf's noch ein bisschen billiger sein? Dann werfen Sie doch einen Blick auf unsere Einkaufsliste mit zehn Spielen, die Sie jeweils für maximal zehn Euro kriegen.

	Genre	Anbieter	Worum geht's?	Test in Ausgabe
Ankh (84 %; abgew.)	Adventure	Ak Tronic	Ein Adventure mit witzigen Dialogen und zahlreichen Anspielungen, das im alten Ägypten angesiedelt ist. Wer mehr Geld hat, gibt 40 Euro für *Ankh Gold* aus – dieses Paket enthält neben der Special Edition von *Ankh* den Nachfolger *Herz des Osiris*.	1/2006
Anno 1503 (84 %; abgew.)	Aufbau-Strategie	Koch Media	Beim Nachfolger des Klassikers *Anno 1602* geht es darum, sich ausgehend von einem kleinen Fleckchen Erde ein riesiges Imperium zu schaffen – durch geschicktes Handeln, Diplomatie, Kriege und Städtebau.	1/2006
Blizzard Pack (81 %)	Spiele-Sammlung	Vivendi	Das Paket enthält mehrere Klassiker der Entwicklerschmiede Blizzard: das Action-Rollenspiel *Diablo* und die Strategie-Hits *Warcraft 2* plus Erweiterung *Beyond the Dark Portal* sowie *Starcraft* inklusive Add-on *Brood War*.	2/96 + 7/96 + 1/97 + 4/98 + 2/99
Codename: Panzers - Phase Two (89 %)	Echtzeit-Strategie	Ak Tronic	Der Nachfolger des grandiosen *Codename: Panzers* versetzt Sie in den virtuellen Zweiten Weltkrieg. Diesmal führt der Spieler bei drei Kampagnen die Achsenmächte, Alliierten und Partisanen in packende Schlachten.	9/2005
Earth 2160 (86 %; abgew.)	Echtzeit-Strategie	Koch Media	Im dritten Teil der bekannten Science-Fiction-Serie geht es um die Besiedlung des Mars, nachdem die Erde hopsgegangen ist. Diesmal spielen Sie außer den bekannten drei menschlichen Parteien sogar die Außerirdischen.	8/2005
Far Cry (84 %; abgew.)	Ego-Shooter	Ak Tronic	Als *Far Cry* erschien, setzte es neue Maßstäbe. Weil der Insel-Shooter damals seiner Zeit voraus war, wirkt er selbst heute noch nicht altbacken. Der Spieler nimmt es auf einem Eiland im Südpazifik mit Horden von Söldnern und Monstern auf.	5/2004
Peter Jackson's King Kong (82 %; abgew.)	Action	Ubisoft	Im Spiel zum Kinofilm mimen Sie nicht nur Jack Driscoll in der Ego-Sicht – zeitweise fühlen Sie sich auch wie unser stellvertretender Chefredakteur Joachim Hesse, weil Sie in die Rolle des riesigen Affen schlüpfen (Verfolgerperspektive)..	1/2006
Port Royale 2 (85 %)	Wirtschafts-simulation	Ak Tronic	Bei dieser Simulation schippern Sie anfangs mit einem ollen Kahn durch die Gegend, um zu handeln. Später errichten Sie eigene Produktionsstätten und vergrößern Ihr Unternehmen. Auch Kämpfe spielen eine Rolle.	6/2004
Quake 4 (85 %; abgew.)	Ego-Shooter	Ak Tronic	Unterstützt von einer Elite-Truppe kämpfen Sie in der Ich-Perspektive und diversen Vehikeln gegen gnadenlose Außeridirsche. Auch bei diesem Science–Fiction-Shooter geht es also um das Überleben der Menschheit.	1/2006
Vampire: Die Maskerade - Bloodlines (85 %; abgew.)	Rollenspiel	Ak Tronic	Sie haben die Schnauze voll von tuckigen Elfen und fettleibigen Zwergen? Bei diesem Rollenspiel mimen Sie einen Vampir. In der Ich-Perspektive werden Sie zum Jäger und Gejagten, in einer der Gegenwart nachempfundenen virtuellen Welt.	2/2005

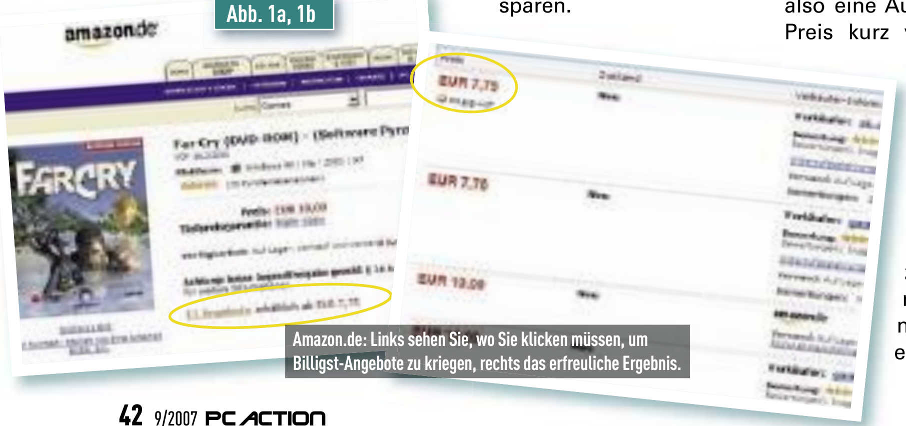
DIE ZEHN BESTEN TIPPS FÜR ONLINE-AUKTIONEN

Das ist der Hammer!

Bei Online-Auktionen fällt der Hammer nur noch symbolisch. Spannend ist das trotzdem.

Sie sind Hartz-IV-Empfänger oder PC ACTION-Volontär, also arm dran? Oder Ossi, die ja *immer* alles *noch* billiger wollen? Wir haben für Sie heiße Tipps.

Das Stichwort lautet „Online-Einkauf". Wenn es dabei um Auktionshäuser geht, denkt jeder sofort an Ebay. Es kann aber lohnen, auch mal in anderen Gewässern zu surfen und zu steigern: Hood.de, Azubo.de, Onetwosold.de, Echtwahr.de, Ricardo.de, Atrada.de und Roteerdbeere.de sind mehr als nur Geheimtipps. Bei diesen kleineren Auktionshäusern treiben sich weniger Konkurrenzbieter herum. Ein Besuch bei Amazon.de ist ebenso Pflicht: Etwas versteckt finden sich im sogenannten Marketplace (englisch für Marktplatz) echte Schnäppchen – sowohl gebraucht als auch neu. Bei unserem Probelauf fanden wir beispielsweise ein nigelnagelneues *Far Cry* für 7,75 Euro, das sonst bestenfalls 10 Euro kostet (Abbildungen 1a und 1b). Wenn's denn dann aber doch Ebay sein soll, haben wir selbstverständlich ein paar Kniffe parat, die nicht nur Geld, sondern auch Zeit und Nerven sparen.



Amazon.de: Links sehen Sie, wo Sie klicken müssen, um Billigst-Angebote zu kriegen, rechts das erfreuliche Ergebnis.

TIPP 1: ERST GANZ KURZ VOR SCHLUSS BIETEN!

Oft schaukelt sich der Preis eines Spiels bis zum Ende einer Auktion hoch, weil potenzielle Käufer sich von Tag 1 an ständig gegenseitig überbieten. Das ist wohl ein psychologisches Phänomen. Der Drang, gegen andere „gewinnen" zu wollen, verleitet dazu, über eigentlich selbst auferlegte Gebotsgrenzen hinauszugehen. Es gibt sogar immer wieder Helden, die letztendlich für ein gebrauchtes Produkt mehr zahlen, als es woanders neu kosten würde. Suchen Sie sich also eine Auktion, bei der der Preis kurz vor Schluss noch okay ist. Geben Sie dann je nach Internetverbindung erst 30 bis zehn Sekunden vor Schluss Ihr Maximalgebot ab. So tragen Sie nicht zur Preistreiberei bei und haben mehr Chancen auf ein Schnäppchen.

TIPP 2: MACH DEN PREISTEST!

Wenn Sie nicht wissen, wie viel beispielsweise ein gebrauchtes Spiel kosten darf, um noch als Schnäppchen durchzugehen, klicken Sie auf der Ebay-Hauptseite den Link „Erweitere Suche". Dort geben Sie den gewünschten Titel ein und machen ein Häkchen bei „Nur beendete Angebote" (Abb. 2a, 2b). Anhand der ausgegebenen Liste erkennen Sie ungefähr den Marktwert und können mit anderen Auktionshäusern oder Online-Versendern vergleichen.

TIPP 3: SCHRAIBFEHLA NÜTSEN!

Dass immer wieder Spieletitel falsch geschrieben werden, weil sich bei Ebay etliche Rächtschraib-Könige, Grammatik-Vollbremsen und andere bedauernswerte Schreibwaisen tummeln, können Sie sich zunutze machen. Suchen Sie beispielsweise auch mal nach Halflife 2, Half Life 2 und Half-Live 2 statt *Half-Life 2*. Im Erfolgsfall haben Sie we-

niger Mitbieter. Empfehlenswert sind ferner Seiten wie Vertippdich.de und Edgar.de, die automatisch nach falschen Schreibweisen fahnden. Randnotiz: Während eines Probelaufs stießen wir auf ein *Sims 2*-Add-on mit dem angeblichen Namen *Wilde Champus-Jahre*. Die Blitzbirne, die das Angebot eingestellt hatte, war in ihrem Leben wahrscheinlich nicht mal in der Nähe eines Uni-Campus. Oder hatte drei Flaschen Champagner intus, als die Champus-Offerte online ging.

TIPP 4: BEHALTE DAS PORTO IM BLICK!

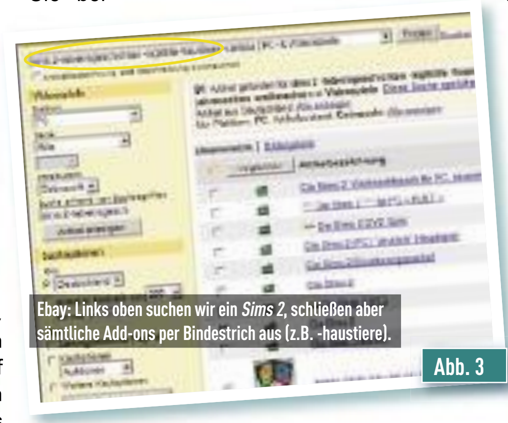
Es kommt vor, dass Verkäufer mehr für Porto und Verpackung verlangen als nötig. Schwarze Schafe verdienen sich damit ein bisschen dazu. Manch ein Verkäufer rechnet vielleicht mangels Erfahrung nicht damit, dass ein Spiel gar nicht zwingend 3,90 Euro für ein DHL-Päckchen kostet. Viele Titel gehen bei der Post zum Beispiel als Maxibrief für 2,20 Euro (bis 1 Kilo) oder sogar Großbrief für 1,45 Euro (bis 500 Gramm) simpel verpackt durch – was im Fall von stabilen DVD-Hüllen ja auch kein Problem darstellt, weil diese während des Transports kaum beschädigt werden können. Sollte ein Verkäufer Ihnen 3,90 Euro berechnet haben und Sie bekommen das Spiel im lumpigen Papierbriefumschlag, scheuen Sie sich nicht, ihn höflich, aber bestimmt darauf hinzuweisen. In den meisten Fällen erhalten Sie problemlos eine Teilrückerstattung. Freiwillig macht das aber erfahrungsgemäß niemand. Wie erwähnt: höflich bleiben! Von Mails wie „Alter, du willst mich wohl abzocken? Her mit der Kohle oder ich mach dich kickbox!" raten wir eher ab. Ab und an ist es sinnvoll, sein Gegenüber auf den Hermes-Versand hinzuweisen (www.hermes-logistik-gruppe.de). Weil dieser Anbieter den Versand nach der Größe der Packung berechnet und nicht nach Gewicht, ist hin und wieder eine Ersparnis drin. Außerdem sind bereits Pakete ab 3,85 Euro bis 500 Euro versichert („Sendungsverfolgung und Haftung").

TIPP 5: WARUM IN DIE FERNE SCHWEIFEN?

Bei der bereits erwähnten „Erweiterten Suche" können Sie sich nach Angeboten von Verkäufern umsehen, die sozusagen umme Ecke wohnen. Aktivieren Sie beim Menüpunkt „Artikel in meiner Nähe" das Häkchen und geben Sie als Maximalentfernung zehn Kilometer an. *Sims 2*-Spiele beispielsweise gibt es bei Ebay selbst bei einer regionalen Suche wie Sand am Meer. Und die Ware selbst abzuholen, kann billiger sein.

TIPP 6: DARF'S EIN BISSCHEN AKRIBISCHER SEIN?

Mit der Standard-Suche finden Sie bei Ebay nur Angebote, die das Suchwort in der Artikelüberschrift aufführen. Wer ein seltenes Spiel auftreiben möchte, will aber vielleicht, dass das Programm auch die Artikelbeschreibung durchforstet. Dazu aktivieren Sie auf der Trefferliste links oben das Häkchen „Artikelbezeichnung und Beschreibung durchsuchen" (direkt unter der Suchmaske).



Ebay: Links oben suchen wir ein *Sims 2*, schließen aber sämtliche Add-ons per Bindestrich aus (z.B. -haustiere).

Abb. 3

TIPP 7: DURCHFORSTE ANDERE KATEGORIEN!

Etwas aufwendiger, aber eventuell lohnenswert ist es, in fremden Kategorien nach Spielen zu stöbern, um weniger Konkurrenz zu haben. Denn hin und wieder vertun sich Verkäufer. Warum etwa sollte das Actionspiel *Lego Star Wars* nicht mal versehentlich unter „Spielzeug" landen?

TIPP 8: NUTZ DAS AUSSCHLUSSVERFAHREN!

Wer ein *Sims 2* möchte und ins Such-Feld „Sims 2" tippt, muss sich durch Hunderte von Angebote mit Spielen und Erweiterungen wühlen, selbst wenn er als Plattform „PC" und Artikelzustand „Gebraucht" gewählt hat – na herzlichen Glückwunsch. Nutzen Sie deshalb sogenannte logische Verknüpfungen! Hilfreich ist vor allem die Ausschlussfunktion, für die der Bindestrich vorgesehen ist. Geben Sie zum Beispiel „Sims 2 -Nightlife -Haustiere -Business" ein, werden die Add-ons mit diesen Titeln nicht gelistet. Das lässt sich mit zusätzlichen Ausschlussworten immer weiter treiben, bis das Angebot übersichtlich ausfällt (Abb. 3). Wichtig: Zwischen dem Bindestrich und dem Ausschlusswort darf sich kein Leerzeichen befinden!

TIPP 9: SPEICHERE DEINE SUCHE!

Wer eine ausgeklügelte Sucheingabe entwickelt hat (wie im vorangegangenen Abschnitt erklärt), diese aber nicht täglich wiederholen mag, sollte sie sichern. Ständig Bandwürmer à la „die sims 2 -nightlife -haustiere -campus-jahre -accessoires -business -party -fun -weihnachts-pack -weihnachtszeit -jahreszeiten –lebensgeschichten" zu tippen, nervt ja wirklich. Die weniger elegante Möglichkeit ist nun, den Suchauftrag direkt als Lesezeichen im Browser zu speichern. Profis klicken dagegen auf den Link „Suche speichern". Wenn Sie eingeloggt sind (wichtig!), öffnet sich ein Fenster, mit dessen Hilfe Sie bestimmen, wie lange der von Ebay angebotene automatische Suchagent nach dem entsprechenden Spiel forschen soll – zwischen sieben Tagen und zwölf Monaten nämlich. Ein Häkchen bei „Ich möchte täglich eine E-Mail erhalten, wenn Artikel eingestellt werden, die meiner Suchanfrage entsprechen", macht ein schönes Leben (Abb. 4). Ebay ermöglicht es, maximal 100 dieser Suchroutinen zu speichern.

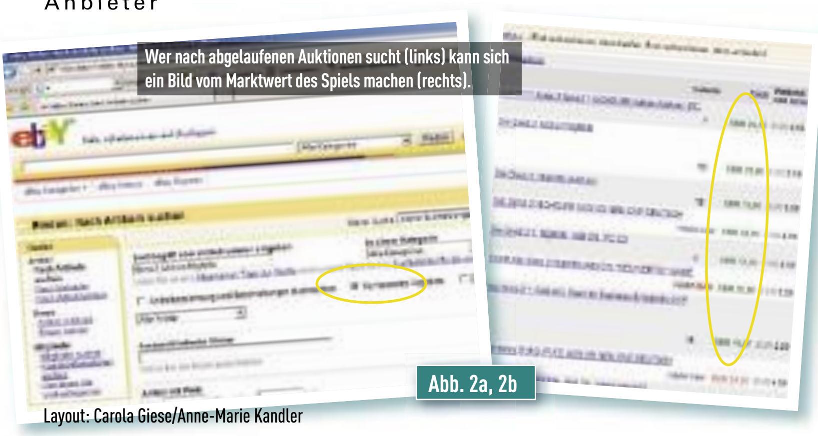


Abb. 4

Ebay: Wer langfristig nach bestimmten Artikeln stöbern will, kann die Suche automatisieren.

TIPP 10: FRAG GENAU NACH!

Um Nerven zu sparen, sollten Sie beim Verkäufer nach dem Zustand der Ware fragen, ehe Sie ein Gebot abgeben, selbst wenn in der Artikelbeschreibung die Floskel „Guter Zustand" aufgeführt ist. Man mag nämlich nicht glauben, was manche Menschen darunter verstehen. Zum Beispiel, dass die DVD funktioniert (hurra!), die zugehörige Originalverpackung aus Karton aber aussieht, als habe ein Pitbull darauf einen Yorkshire-Terrier gefrühstückt. Fragen Sie also gezielt nach Gebrauchsspuren, denn merke: Auch wer Gebrauchtware kauft, muss sich nicht mit Müll abspeisen lassen! Wenn Sie nicht übereilt das nächstbeste Spiel ersteigern, sondern sich mit der Suche Zeit lassen, kriegen Sie, was Sie verdienen. Nicht-Sammler mögen es kaum glauben, aber mit Geduld lassen sich bei Ebay über 20 Jahre alte originalverpackte Spiele für den Commodore 64 finden, die frisch aus dem Laden zu stammen scheinen. Wir wünschen Ihnen viel Erfolg! Harald Fränkel



Wer nach abgelaufenen Auktionen sucht (links) kann sich ein Bild vom Marktwert des Spiels machen (rechts).

Abb. 2a, 2b

Layout: Carola Giese/Anne-Marie Kandler

The Bitmap Brothers

Name: Mike Montgomery
Alter: 51 Jahre
Position: Chef der Bitmap Brothers

Entwickelte Spiele (Auszug):
- Xenon, 1988
- Speedball, 1988
- Gods, 1991
- Chaos Engine 2, 1996
- Z, 1996

»Schnell, zieh an meinem Finger!«

THE BITMAP BROTHERS

Big Brother

Dürfen wir vorstellen: Mike Montgomery! Auch wenn er aussieht wie ein Busfahrer, ist der Mann doch eine Legende. Zeit, dass Sie ihn kennenlernen.

Anfang der 90er-Jahre des vergangenen Jahrtausends waren die Bitmap Brothers Popstars der Computerspielszene. Außer ein paar PC-Umsetzungen für Namco (zum Beispiel *Kill Switch*) herrschte in den zurückliegenden Jahren Funkstille bei den Briten. Jetzt aber kommt ein neues *Speedball* (siehe Seite 63). Wir trafen Firmengründer Mike Montgomery in Paris. Joachim Hesse

PC ACTION Herr Montgomery, wir haben gar nicht Ihren Ferrari vor der Tür stehen sehen ...?

MIKE MONTGOMERY: Ach was! Manche Leute in der Branche sind wohlhabend. Aber wenn es um Mike Montgomery geht, trifft das leider nicht zu. Ich habe ein ziemlich kleines Auto.

PC ACTION Du bist Inhaber einer Spielefirma und besitzt keinen Ferrari. Kannst du es anderen überhaupt empfehlen, eine Spielefirma aufzubauen?

MM: Um ehrlich zu sein: nein. Man braucht viel Geld, um ein Spiel zu entwickeln, bis dann ein Verleger das Risiko übernimmt und investiert. Andererseits ist es eine der besten Branchen der Welt. Ich habe bisher 25 Jahre damit verbracht und es macht mir immer noch Spaß. Sogar noch mehr als früher. Ich hatte Geld, habe es für Spiele ausgegeben und bereue es keine Sekunde. Auch wenn ich keinen Ferrari habe. Ich will auch keinen!

PC ACTION An was hängst du dein Herz? Hast du eine lustige Anekdote parat?

MM: Hmmm ... Von meiner Gage für *Xenon* habe ich mir vor knapp 30 Jahren einen Ledersessel für den Schreibtisch gekauft. Als wir vor drei Wochen mit dem Büro umgezogen sind, zwangen mich meine Angestellten, ihn auf den Müll zu werfen. Als ich dann abends nach Hause fuhr, hab ich ihn heimlich vom Müll geholt und mitgenommen. Ich kann mich einfach nicht davon trennen. Er wird mich wohl bis zu meinem Lebensende begleiten. Er ist schon völlig abgessen und unbequem. Ich liebe ihn! Verrückt, oder?

PC ACTION Ja. War es früher leichter, Spiele zu entwickeln?

MM: Früher brauchte man nur zwei bis drei Leute. Das ist der Unterschied. An manchen Spielen sitzen heute um die 100 Entwickler. Auch die Technik hat sich verändert. Als wir damals mit dem ZX81 anfingen, hatten wir ein Kilobyte Arbeitsspeicher. Der war natürlich schnell voll. Als wir unser Echtzeit-Strategiespiel *Z* entwickelten, gab es noch keine CD-Roms. Wir planten also eine Diskettenversion mit 720 Kilobyte. Dann kamen die CDs mit 650 Megabyte. Was nun? Das war die Ära der Zwischensequenzen. Die Entwicklungskosten wurden immer größer. *Xenon* haben wir damals für 25.000 Pfund Sterling verkauft und Gewinn gemacht. Das ist heute nichts. Die Bitmap Brothers sind zu teuer geworden. Ich habe das Team stark verkleinert und Auftragsarbeiten übernommen. Jetzt versuche ich, mit meinen Rechten Geld in die Kasse zu bekommen, um wieder mehr eigene Spiele zu entwickeln.

PC ACTION Vielleicht spült *Speedball 2* ja Geld in die Kasse. Glaubst du, dass moderne Spieler auf so etwas warten?

MM: *Speedball* funktioniert, weil es so einfach ist. Besonders online. Ich glaube, es gibt viele Spieler da draußen, die nicht stundenlang *World of Warcraft* spielen wollen. Jeder scheint zu denken, dass Online-Spiele Abenteuer sein müssen. Aber warum? Es geht doch darum, gegen Menschen aus aller Welt zu spielen und Freundschaften zu knüpfen.

Info: www.bitmap-brothers.co.uk



XENON 2: MEGABLAST, 1989 | CADAVER, 1990 | SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE, 1990 | Z: STEEL SOLDIERS, 2001

Wilkinson Cup 2007





Auf www.wilkinson-cup.de können Sie sich kostenlos registrieren und Ihren Platz in der Spieler-Rangliste erobern. Geben Sie Gas – es lohnt sich!



Der Wilkinson-Cup-Stand auf der Games Convention ist immer ein Zuschauermagnet und bietet Action für jedermann!



Bei *Need for Speed Carbon* jagen Sie mit Highspeed über den Asphalt.



Endspurt beim Wilkinson Cup!

ACHTUNG. FERTIG. LOS!
Der Wilkinson Cup rast in die heiße Phase und alle Xbox-360- und PC-Piloten sind aufgerufen, an den Online-Duellen teilzunehmen, die von der ESL und der Consoles Sport League ausgetragen werden. Die dritte und letzte Saison startete erst vor kurzem und bietet jedem *Need for Speed Carbon*-Piloten die Chance, den ersten Platz und somit 1.000 Euro einzufahren. Zeigen Sie, was in Ihnen steckt, und lassen Sie die anderen Mitbewerber hinter sich! Insgesamt geht es beim Wilkinson Cup um ein Preisgeld von 12.000 Euro!

DIE ZIELLINIE!
Das große Wilkinson Cup-Highlight findet – wie im Vorjahr – auf der Games Convention in Leipzig statt. Vom 23. bis zum 26. August bekommt jeder von Ihnen die Chance auf Live-Duelle am Wilkinson Cup-Stand. Seien Sie dabei, wenn der Cup in die Zielgerade einläuft! Mehr Infos zum Stand auf der Games Convention gibt es in der nächsten Ausgabe.

VORSCHAU



»Leistet Sterbehilfe: Sanitöter.«

Ein Verbündeter bringt sich in Stellung, um mit der Panzerfaust auf die vorrückenden Combine-Truppen zu feuern.

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

Psycho, logisch!

Die wissenschaftliche Erklärung, warum Ego-Shooter *Half-Life 2* so beliebt ist und jeder die *Orange Box* braucht!

EGO-SHOOTER | Psychologen sind ein lustiges Völkchen, das in simple Sachverhalte Unglaubliches hineininterpretiert. Denn nur weil Sie Ihre Mutter gut leiden können, haben Sie nicht gleich einen Freud'schen Ödipuskomplex. Ganz unnütz sind Psychologen trotzdem nicht. Sie haben herausgefunden, dass die Farbe Orange in Verbindung mit Lust und Sex steht und sich positiv auf die Stimmung auswirkt. Wahrscheinlich sind wir deswegen so heiß auf neues Material zur *Orange Box* von *Half-Life 2* und richtig glücklich, sobald wir es in Händen halten – auch wenn's nur ein neuer Screenshot ist. Mehr zu den neuen Abenteuern von Alien-Jäger Gordon Freeman im Add-on *Episode 2*, dem Puzzlespaß *Portal* und *Team Fortress 2* in der nächsten Ausgabe. Erscheinungstermin für Valves Spielesammlung: Herbst 2007. Wolfgang Fischer

Info: www.ep2.half-life2.com



»Neu beim Bund: Zwergpanzer, Modell Gimli.«

Drohnentechniker bereiten ferngesteuerte Minipanzer auf die Schlacht vor. Im Hintergrund: ein Kampfhubschrauber.

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Erste Klasse

Herr General, ganz frische Nachrichten von der Front!

SHOOTER | Bei einem Entwicklerbesuch spielten wir die Kampagne von Ballerspiel *Frontlines* Probe und waren angetan von Spielmechanik, die sehr an die *Battlefield*-Serie erinnert. Nach einem Hubschrauberabsturz mussten wir uns gegen feindliche Truppen wehren und befreiten am Ende noch einen gefangen genommenen Journalisten – Mission geschafft! Im Mehrspielermodus ging es erst auf einer 16-Spieler-Karte in einer zerbombten Großstadt zur Sache, dann kämpften wir auf einer 32-Spieler-Karte mit Panzern und anderen Vehikeln in einer weitläufigen Wüste um Kontrollpunkte. Erscheint: Winter 2007. Roland Austinat

Info: www.frontlinegame.com

BESSERWISSER

JOACHIM HESSE BRICHT EINE LANZE FÜR DEUTSCHE ÜBERSETZUNGEN UND DANACH IN DIE REDAKTION.



Diverse Titelbilder aus dem In- und Ausland. Unübersichtlich wird die Sache bei Fortsetzungen.

Zeigen Sie Verständnis!

Kennen Sie „Die Spinne"? So hieß der menschliche Comic-Wandkrabbler Spider-Man früher in Deutschland. Der Übersetzer befürchtete wohl, dass zu viele Leser mit dem englischen Begriff nichts anfangen könnten. Stimmt, das war albern. Inzwischen hört Peter Parker auch hier wieder auf den Namen Spider-Man und die Grüne Leuchte auf Green Lantern. Doch wäre es nicht besser, wie ein Mann zu seiner Entscheidung zu stehen? Hat denn die Welt nichts aus *Krieg der Sterne*, Pardon: *Star Wars*, gelernt? Was jedenfalls gerade bei *Fluch der Karibik* passiert ist, wirft einen Schatten auf mein fröhliches Gemüt. Stimmt, den Originalnamen *Pirates of the Caribbean* (Piraten der Karibik) gibt *Fluch der Karibik* nur bedingt wieder. Aber wenigstens kann auch Oma etwas damit anfangen und getrost Ihren Flug in die Karibik buchen. Wenn sich so ein Film nun aber überraschend zu einer globalen Multimillionen-Dollar-Geldscheffelmaschine entwicklelt, scheint man als Übersetzer unter Druck zu geraten. Während Teil 2 der Trilogie bereits *Pirates of the Caribbean: Fluch der Karibik 2* hieß, erschien Teil 3 als *Pirates of the Caribbean: Bis ans Ende der Welt*. Soll ich das verstehen? Bei *Stirb langsam 4.0* bleibt man wenigstens noch konsequent, auch wenn es das Original *Live Free or Die Hard* nicht 100 Prozent trifft. Mit Spielenamen haben wir es etwas besser. Die Idee, *Quake 4* auf der Packung mit „Erdbeben 4" zu übersetzen, kam Activision wohl selbst in den feuchtesten Albträumen nicht. Doch erzählen Sie einem Ausländer mal, wie cool Sie das Schleichabenteuer *Dark Project: Der Meisterdieb* finden. Der Typ wird Sie anschauen, als würden Sie ihn um Erlaubnis fragen, mit seiner Mutter eine schwarze Messe zu feiern. Kein Wunder: *Dark Project* kennt er nur unter dem Namen *Thief: The Dark Project*. Da hat wohl jemand nicht mit dem Erfolg des Spiels gerechnet, als er den Untertitel zum Haupttitel erkoren hat. Bereits beim Nachfolger hat sich das gerächt. Denn wie übersetzt man *Thief 2: The Metal Age*? *Dark Project 2: The Metal Age* war da wohl nicht so ideal. So verwendete Eidos bei Teil 3 auch wieder weltweit den gleichen Namen: *Thief 3: Deadly Shadows*. Trotzdem stehe ich auf deutsche Übersetzungen. Ehrlich. Ich finde die Namen Eisenschmiede, Schattenmondtal oder Dämmerwald aus *World of Warcraft* nett und kann über einen Gegenstand namens „Ast der Verwüstung" in *Diablo 2* immer wieder schmunzeln. Leute, die Spiele und Filme zwanghaft auf Englisch konsumieren und dabei die Hälfte nicht verstehen, fand ich schon immer albern. Denn wie sagte schon Humphrey Bogart in *Casablanca*: „Schau mir in die Augen, Kleines". Oh Moment, im Original heißt das ja: „Here's looking at you, Kid!" – etwas völlig anderes. Aber es muss ja nicht alles Sinn ergeben, das wissen Sie als Leser meiner Kolumne ja.



Hat bessere Tage erlebt: das Kapitol in Washington, D.C., nach dem Zwei-Stunden-Atomkrieg.

»Billige Blitzableiter: am falschen Ende gespart.«

FALLOUT 3

Strahlende Zukunft

AUF DVD
VIDEO

Ein Soldat der berüchtigten Brotherhood of Steel-Fraktion, die schon in den Vorgängerspielen eine wichtige Rolle spielte, in voller Kampfmontur.

Die legendäre *Fallout*-Serie kehrt zurück. Zeit für einen exklusiven Besuch beim Entwickler Bethesda Game Studios.

Zehn Jahre sind eine lange Zeit. 1997 erschien ein Rollenspiel namens *Fallout,* das sich schnell zum Kulthit mauserte. Das Szenario: Die USA sind nach einem Atomkrieg zu einem postapokalyptischen Niemandsland verkommen, in dem sich Mutanten, Monster und Menschen bei der Suche nach Wasser und anderen Kostbarkeiten an die Gurgel gehen. Zwar erschienen neben *Fallout 2* zwei weitere Spiele im Endzeit-Szenario (siehe Kasten rechts), doch ein dritter Teil wurde von Hersteller Interplay kurz vor der Pleite noch während der Entwicklung gestoppt. Ein Lichtstreif am Horizont: Die Bethesda Game Studios (*The Elder Scrolls*-Serie, zuletzt Add-on *Shivering Isles*) schnappten sich die Rechte und arbeiten seit drei Jahren an *Fallout 3*.

Das Fallout-Universum

Ein Streifzug durch die postatomare Zukunft.



Mit *Fallout* erschien 1997 der inoffizielle Nachfolger zum Acht-Bit-Rollenspiel *Wasteland*, das 1988 ebenfalls von Interplay produziert wurde. Sie begeben sich im Jahr 2161 auf die Suche nach einem Chip, ohne den die Wasserversorgung Ihres Bunkers zusammenbricht, und treffen bei Ihren Reisen im postatomaren Kalifornien auf allerlei schräge Typen – komplett vertont und in sagenhafter SVGA-Grafik.



1998 folgte *Fallout 2*: 80 Spieljahre nach Teil 1 sind Sie wieder im verstrahlten Niemandsland unterwegs, um einer Verschwörung auf die Spur zu kommen und zwischen verfeindeten Dörfern zu vermitteln. Mehr Waffen, mehr Rüstungen, mehr Gegenstände – darunter ein aufrüstbares Auto! – und mehr Anspielungen auf die Popkultur der Neunzigerjahre machten das Spiel zu einem etwas zweischneidigen Vergnügen.



Anders als die ersten beiden Titel spielte das 2001 veröffentlichte *Fallout: Tactics* im mittleren Westen der USA. Als Anführer einer Einheit der Brotherhood of Steel kämpfen Sie in einer Mischung aus *Fallout 2* und *Jagged Alliance 2* in der Nähe von Chicago gegen Menschen, Mutanten und eine Roboterarmee. Die Geschichte von *Fallout: Tactics* hat nichts mit den beiden Rollenspielen zu tun.



Der wohl umstrittenste *Fallout*-Teil, das Action-Rollenspiel *Fallout: Brotherhood of Steel*, kam 2004 für Xbox und Playstation 2 heraus. Was die Fans besonders erzürnte: Der Konsolentitel mit rüder Metal-Mucke von Slipknot und Co. wurde von Interplay fertiggestellt, während die Arbeiten an einem hauseigenen *Fallout 3* im alten Design gestoppt wurden.

WILLKOMMEN IM LEBEN

Unser Endzeitabenteuer startet 30 Jahre nach *Fallout 2* (also 2271) im Vault 101. In diesem Schutzbunker wurden Sie geboren und dort verbringen Sie die erste Stunde des Spiel damit, Schlüsselszenen aus dem Leben Ihres Helden nachzuspielen. „Damit wollen wir euch vermitteln, dass ihr wirklich euer ganzes Leben lang im Vault verbracht habt", erklärt Todd Howard, Ausführender Produzent und seit 13 Jahren bei Bethesda. Hier wartet die erste Überraschung auf *Fallout*-Novizen: Das Spiel kennt keine Charakterklassen wie Krieger, Magier oder Priester. Die passen auch irgendwie nicht in die radioaktive Zukunft. Stattdessen legen Sie zum elften Geburtstag mit den sieben SPECIAL-Attributen Strength (Stärke), Perception (Wahrnehmung), Endurance (Ausdauer), Charisma (Ausstrahlung), Intelligence (Intelligenz), Agility (Beweglichkeit) und Luck (Glück) die Fähigkeiten Ihres Helden fest. Mit 16 beantworten Sie einen Fragebogen, der Ihr Geschick in 14 Fertigkeiten bestimmt, darunter Waffenkunde, Schleichvermögen und Medizin. Die Fertigkeiten sind mit den Fähigkeiten verknüpft: Wer beweglich ist, schleicht und schießt besser. Sowohl im Bunker als auch in der Außenwelt warten rollenspieltypische Aufgaben wie „Töte diesen, suche jenen" auf Sie, für die Sie Erfahrungspunkte bekommen: Ihr Charakterlevel steigt, Sie erhalten ein paar Fertigkeitspunkte und dürfen sich alle zwei Stufen für eine Bonusfähigkeit wie schnelleres Heilen oder Extraschuss entscheiden. Bei maximal 20 Levels sind das gerade mal zehn Stück – die Kombinationsmöglichkeiten Ihres Charakters sollen zum wiederholten Durchspielen motivieren, das etwa 40 Stunden in Anspruch nehmen soll: 20 Stunden für die Hauptgeschichte, 20 für die Nebenaufträge. Dann sind Sie aber wirklich schnurstracks zu allen notwendigen Schauplätzen gelaufen.

AUFERSTANDEN AUS RUINEN

Fallout 3 zeigt uns erstmalig die heftig lädierte Ostküste der USA. „Wir ignorieren *Fallout Tactics* und *Fallout: Brotherhood of Steel* genauso, wie *Alien*-Fans den dritten und vierten Kinofilm ignorieren", sagt Todd Howard und lacht dabei. Wie Kalifornien liegt auch die ehemalige Bundeshauptstadt Washington in Schutt und Asche. Mutanten, Roboter, Riesenskorpione und andere unangenehme Zeitgenossen streifen durch die Ruinen, wo ein paar Überlebende der Strahlung trotzen. Allgegenwärtig: Plakate und Musik aus den Fünfzigerjahren des vergangenen Jahrhunderts, in denen die Welt noch in Ordnung und ein Atomkrieg eine eher harmlose Angelegenheit ist. Das alles stört Sie im sicheren Bunker kein bisschen,



Sorgen für Zucht und Ordnung in Washington, D.C.: die Krieger der Brotherhood of Steel.

bis eines Morgens Ihr Vater verschwunden ist – flugs setzen Sie als 19-jähriger Held beziehungsweise 19-jährige Heldin wortwörtlich alle Hebel in Bewegung, um aus dem verdammten Bunker zu entkommen und Ihren Herrn Papa zu finden. In der Außenwelt sind Sie daher allein und stets zu Fuß unterwegs, ein computergesteuerter Mitstreiter begleitet Sie allenfalls eine kurze Weile. Nur gut, dass der Pip-Boy 3000 (siehe Kasten Seite 53) Ihr ständiger Begleiter ist – ein echt pfiffiger Armbandcomputer, den Sie zusammen mit einer einfachen Waffe zu Ihrem zehnten Geburtstag geschenkt bekommen haben.

DA STRAHLST DU!

Wir durchstreifen derweil auf der Suche nach Informationen die postatomare Trümmerlandschaft, aus der ein mutiertes Rieseninsekt auf uns zukrabbelt. Mit den Worten „Als Spieldesigner verstecke ich auch im richtigen Leben Munition in einem Briefkasten", öffnet Todd Howard einen ebensolchen, lädt seine Waffe, zielt auf das Ungetüm und knallt ihm in Echtzeit eins über den Latz. Das ginge mit dem V.A.T.S.-System (Vault-Tec Assisted Targeting System), das vom Kampf- in einen Pausenmodus wechselt, auch pseudo-rundenbasiert (siehe Kasten unten). Um Munition zu sparen, zielen wir beim nächsten Angriff auf ein Autowrack: der bordeigene Atomreaktor vergeht in einer kernigen Explosion und erledigt das Krabbelvieh. Von der verstrahlten Zone um den Blechhaufen halten wir uns besser fern. Noch eine Alternative: Der „Rock it"-Launcher, der so heißt, „weil ihr damit Steine und andere Sachen verschießt, die ihr unterwegs findet", sagt Todd Howard. Ganz ohne Blessuren gehen wir nicht aus dem Schusswechsel hervor: Wasser, das wir an den Stellen wie einer kaputten Toilette finden, bringt zwar neue Lebenskraft, erhöht jedoch gleichzeitig unseren Verstrahlungswert. Hier helfen zwei Pillen: „Rad-Away verringert euren Radioaktivitätslevel, RadX erhöht euren Widerstandswert gegen radioaktive Strahlung", so Howard.

BYE-BYE FANTASY!

Nach den Fantasy-Rollenspielen der *Elder Scrolls*-Serie besucht Bethesda mit *Fallout 3* jetzt ein postatomares Endzeitszenario – wie kommt's? „Wir lieben die offene Spielwelt von *Fallout* mit ihren vielen Möglichkeiten für eure Charakterentwicklung – solche Spiele liegen uns im Blut", erklärt Todd Howard. „Dazu kommt das Szenario, die Typen, auf die ihr während eurer Reise trefft, und eure Handlungen, die den Verlauf der Geschichte stark beeinflussen. Nach *Fallout 2* fragten wir uns, wann denn endlich der

Treffer, versenkt! Das V.A.T.-System

Taktische Kämpfe mit Pausenfunktion, Trefferzonen und gezielten Schüssen.

V.A.T.S., das Vault-Tec Assisted Targeting System, erinnert nicht von ungefähr an die Rundenkämpfe in *Fallout 1* und *2*. „Wir wollen Rollenspieler belohnen, keine Ballerfinger", erklärt Todd Howard. Mit dem Zielsystem pausieren Sie einen Kampf und peilen bestimmte Körperteile des Gegners an, etwa dessen Beine oder Kopf. Zahlen und Balken verraten Ihnen die Trefferwahrscheinlichkeit und den Zustand des Zielgebietes. Auch möglich ist ein Schuss auf des Gegners Waffe, doch vielleicht wollen Sie ihn lieber rasch erledigen, um die Knarre selbst einzusacken. Pro V.A.T.S.-Einsatz besitzen Sie eine bestimmte Zahl von Aktionspunkten, die Ihnen mehrere Schüsse in verschiedene Körperregionen erlauben. Die Entwickler feilen derzeit noch an der Aufladungsrate der Punkte. Ballern Sie wie wild um sich, gibt's weniger raschen Ersatz. Nach dem derzeitigen Stand der Dinge scheinen komplett rundenbasierte Kämpfe nicht möglich zu sein.

Kopf, Arme, Bauch oder Waffe – wo wollen Sie diesen Burschen treffen?


In dieser Grundschule haben die Schüler schon lange nichts mehr gelernt.


»Unscharf: dieses Bild und alle Bilder von Ralph Wollner.«

Treffen Sie den Atomreaktor eines Autos, explodiert er und reißt alle Umstehenden ins Verderben.

nächste Teil kommen würde – Fehlanzeige. Schließlich sagten wir: Hey, wir sollten *Fallout 3* selbst in die Hand nehmen." 2004 suchte Interplay einen Käufer für die *Fallout*-Rechte. Da die ursprünglichen Entwickler – zu diesem Zeitpunkt als Troika Games (*Arcanum, Vampire: The Masquerade - Bloodlines*) neuformiert – kein Angebot abgaben, bekam Bethesda den Zuschlag und begann zeitgleich mit den Arbeiten an *The Elder Scrolls 4: Oblivion* mit den ersten Designentwürfen. „Natürlich haben wir die ersten zwei *Fallout*-Teile noch einmal intensiv gespielt", vermeldet Howard. „Zusätzlich habe ich wohl alle Rezensionen der beiden Titel ausfindig gemacht und gelesen, um herauszufinden, was den Testern damals besonders gut gefallen hat." Als Ergebnis orientiert sich das Entwicklerteam weniger an *Fallout 2* und dessen für viele Fans etwas zu heftigen Anspielungen auf die Popkultur der Neunzigerjahre, sondern mehr am Vorgänger.

BOMBENSTIMMUNG

Noch halbwegs fit erreichen wir Megaton, den Zufluchtsort einiger Überlebender, die sich im Krater einer nicht-detonierten Atombombe häuslich eingerichtet haben. Schwachsinn oder Mut der Verzweiflung? Egal, vielleicht haben sie ja ein paar Aufgaben für uns, möglicherweise wissen sie sogar etwas über unseren Vater? Fehlanzeige – selbst Sheriff Lucas Simms hat niemanden aus dem Bunker gesehen. Unsere letzte Hoffnung: Eine versiffte Kneipe, in der zahlreiche Gäste zu Musik der Fünfzigerjahre – für rund zwei Dutzend Titel haben die Entwickler Lizenzen gekauft – ihren Drink hinunterkippen. Unser Pip-Boy besitzt übrigens ebenfalls einen Radioempfänger: „Der kriegt zahlreiche Rundfunksender rein, aber auch Funksprüche von anderen Menschen", berichtet Todd Howard. Auf diese Weise schnappen Sie Informationen und gelegentliche Missionen auf. Howard: „Bei einer Station arbeitet ein Discjockey, der dann über eure Taten und die neuesten Ereignisse spricht." Zurück in die Bar: In einer Ecke sitzt ein seltsamer Typ, der sich uns als Mr. Burke vorstellt und uns ein Angebot macht: Helfen wir ihm, einen Zünder in den nuklearen Blindgänger in der Stadtmitte zu schrauben, soll es unser Schaden nicht sein. Wir stimmen zu und ... Moment mal, wir nehmen ohne weitere Fragen einen Auftrag an, der den Tod von mehreren Dutzend Menschen bedeutet? „Das ist nur einer der möglichen Wege", antwortet Todd Howard. „Ich habe für die Demo einige Fragen und Antworten übersprungen: Ihr hättet genauso gut ablehnen oder sogar den Sheriff auf den Bombenleger hinweisen

INTERVIEW „GEWALT SOLLTE NICHT VOM EIGENTLICHEN SPIEL ABLENKEN."

Im Gespräch: *Fallout 3*-Produzent Todd Howard und Bethesda-Marketingchef Pete Hines.


Spielen mit Puppen: Todd Howard (links) und Pete Hines von den Bethesda Game Studios.

PC ACTION Wie schwierig war es, nach 15 Jahren *Elder Scrolls*-Fantasy in die düstere Endzeitwelt von *Fallout 3* umzuschwenken?

TODD HOWARD: Wenn man drei und mehr Jahre mit einem Spiel verbringt, ist ein solcher Wechsel eher erfrischend. Und wir haben uns vor zehn Jahren mit *Terminator: Future Shock* ja schon mal in ein Endzeitszenario gewagt.

PETE HINES: Es macht Spaß, eine so andere Welt zu erschaffen, mit ganz neuen Charakteren, Aufgaben, dem SPECIAL-Charaktersystem, Aufleveln mit Erfahrungspunkten – *Fallout* hat schon so viele gute Prinzipien, die man nicht neu erfinden, sondern nur hier und da verbessern kann. Die Freiheit etwa, die euer Charakter hat: Manipuliert ihr jemanden, um ihm seine Ausrüstung abzuluchsen, oder behandelt ihr ihn fair? Oder begebt ihr euch in eine moralische Grauzone, die weder gut noch böse ist?

TODD HOWARD: Da ist das *Fallout*-Universum auf unserer Seite: Nehmt Fraktionen wie die Slaver. Deren Handlungen wären in einer „normalen" Welt ganz eindeutig böse. Doch nach einem Atomkrieg sieht alles anders aus, da kann man eher verstehen, warum sie das tun, *was* sie tun. Außerdem haben wir die stilistischen Richtlinien, die „*Fallout*-Bibel" der bisherigen Spiele. Darin stehen Dinge wie „Jedes *Fallout*-Spiel muss mit einem „Bitte warten"-Standbild beginnen, in dem ein Indianerkopf zu sehen ist." Daran halten wir uns und ergänzen sie um unsere eigenen Regeln.

PC ACTION Ein Rollenspiel ohne Dungeons ist wie ein Haus ohne Keller – wie ist das in *Fallout 3*? Rennen wir nur im verstrahlten Niemandsland herum oder betreten wir auch mehr als einen Bunker?

TODD HOWARD: Es gibt unter anderem U-Bahn-Stationen, Höhlen im Niemandsland, große, ausgebombte Gebäude, Fabriken und natürlich auch andere Vaults. Selbst Washington, D.C., kann man mit einem Dungeon vergleichen. Wenn ich von Dungeons rede, meine ich damit Gebiete, in denen ihr kämpft und Belohnungen sammelt – und nicht bloß mit Leuten redet und Sachen kauft.

PC ACTION Gibt's eigentlich auch eine Kartenfunktion?

TODD HOWARD: Die wird es geben, aber bevor ihr die Karte komplett und offen vor euch seht, werdet ihr möglicherweise erst mal auf Erkundungstour gehen.

PC ACTION In den vergangenen zehn Jahren ist Gewalt nicht nur in Spielen zum großen Thema geworden. Schränkt das eure Kreativität ein? In den US-Versionen der alten *Fallouts* konnte man immerhin Kinder erschießen.

PETE HINES: In der *Fallout*-Welt herrscht von vorneherein ein brutaler Überlebenskampf, deswegen lassen wir uns in der Beziehung keine Vorschriften machen. Die Gewalt sollte einen nicht vom eigentlichen Spielerlebnis ablenken – das wäre zu viel des Guten.

PC ACTION „Suche deinen Vater" – ist das nicht eine etwas dürftige Rahmenhandlung?

PETE HINES: Das ist ja nicht der Kern der Geschichte. Wenn ihr erst einmal herausfindet, warum er den sicheren Bunker verlassen hat und was er in der Außenwelt sucht, wird das eine viel stärkere Motivation – verlasst euch drauf.

PC ACTION Welche Komponente der alten *Fallouts* muss eurer Meinung nach unbedingt in *Fallout 3*?

PETE HINES: Ganz klar die Spezialfähigkeit „Blutige Sauerei" – mit deren Hilfe sterben eure Gegner einen besonders pixelblutigen Tod. Aber es gibt so viele weitere wichtige Elemente, ohne die *Fallout 3* kein *Fallout* wäre, wir werden uns hüten, die außen vor zu lassen.

TODD HOWARD: Ich wollte unbedingt den Pip-Boy haben – und der soll sich so cool wie nur irgend möglich anfühlen und aussehen, mit seiner Beschriftung, den Knöpfen und dem ganzen Drumherum.



Bei Treffern wie diesem schaltet das Spiel in einen Zeitlupen-Modus.

»Blöd: Tretminen kauen.«

Super, Mutant!

Das kommt davon, wenn man bei einem Atomkrieg unter freiem Himmel schläft.

Der Erfinder der Plastination, Gunther von Hagens („Körperwelten"), hätte seine wahre Freude am Muskel- und Venenspiel dieses netten Herren, den nur eine paar Atomgranaten aus der Fassung bringen können. Der Detailreichtum des Gesichts zeigt, dass die Bethesda-Programmierer anständig an der *Oblivion*-Engine geschraubt haben.

Was fehlt diesem Mutanten? Richtig, die Haut. 100 Erfahrungspunkte für Sie.

können." Also gut. Nur wenig später stehen wir bereits mit dem Zünder in der Hand vor der Atombombe ...

WENIGER IST MEHR

Unter der Haube von *Fallout 3* steckt eine aufgebohrte *Oblivion*-Grafik-Engine mit ihrer gewohnten Ego-Perspektive – „weil man damit besser als mit allen anderen in eine fremde Welt eintauchen kann", behauptet Todd Howard. Weil jedoch überraschend viele Europäer *Oblivion* mit der „Über die Schulter gucken"-Kamera gespielt haben, überarbeiten die Entwickler diese Perspektive noch etwas, damit wir uns nicht selbst im Weg stehen. Häuserruinen und verwüstete Landstriche verwirklichen die Grafiker mit höher aufgelösten Modellen, die obendrein detailreichere Oberflächen verpasst bekommen. Wie sieht es mit den Menschen der Zukunft aus? Oder, anders gefragt: Haben Sie jemals gut aussehende Frauen in *Oblivion* erblickt? Wir auch nicht. Doch auch das ist in Arbeit: Die Gesichter und Körper, die man uns vorführte, bekommen ebenfalls mehr Beleuchtungseffekte und Oberflächenstrukturen verpasst – und deutlich mehr Schärfe. „Wir stehen auf detaillierte Brustwarzen", sagt Howard und grinst verschlagen, während er uns ein unbekleidetes Charaktermodell präsentiert. Alle PC-gesteuerten Personen nutzen die neueste Version der aus *Oblivion* bekannten Radiant-KI. Gab es in *Oblivion* noch rund 1.500 digitale Pappkameraden, soll die Zahl in *Fallout 3* auf einige Hundert schrumpfen, die dafür mit deutlich mehr Tiefgang agieren. Jeder verfolgt seine eigenen Ziele, besitzt unterschiedliche Motivationen und

Retro-Charme: Auch in den Bunkern an der US-Ostküste ist 1950 die Zeit stehen geblieben.

»Gefunden: Alices Schwarzer.«

Dieser Mann vertritt knallhart das Gesetz: Sheriff Simms aus Megaton.

Was für ein Glück: Die Bunker sind sicher – sagt jedenfalls dieses Plakat.

interagiert schlauer mit anderen Nichtspielercharakteren. Sheriff Simms redet mit seinem Sohn über andere Dinge als es zwei grimmige Mutanten tun. Nicht alle Figuren sind Ihnen freundlich gesinnt: Ihre Taten verändern Ihr Karma von gut über neutral hin böse. Ein potenzieller Begleiter lässt Sie links liegen, wenn Sie nicht seinen Vorstellungen entsprechen. Basierend auf Ihren Handlungen erhalten Sie bei jedem Levelaufstieg einen Ehrentitel wie „Zerstörer", der sich ebenfalls auf Ihr Karma und Ihre Umgebung auswirkt. Apropos Umgebung: Tag- und Nachtwechsel sollen ebenso wie Wettereffekte im fertigen Spiel enthalten sein, ob *Fallout 3* DirectX 10 unterstützt, ist derzeit noch unklar.

DROGEN? ABER HALLO!

In Megaton kommt es derweil zu einer kleinen Verzögerung: Wir sind schlicht und ergreifend nicht pfiffig genug, um den Zünder in die Atombombe einzubauen. Vermutlich ging es Mr. Burke genauso, sonst hätte er ja sein schmutziges Werk selbst vollenden können. Unsere Rettung ist einmal mehr der Griff in die Pillenschachtel: Mit der passenden Droge im Blut steigt unsere Wahrnehmungsfähigkeit, die sich wiederum positiv auf unser Geschick im Umgang mit Explosivstoffen auswirkt. „Wenn ich auf Drogen bin, bin ich schlauer", kommentiert Todd Howard die etwas fragwürdige Moral von der Geschichte – aber Vorsicht, zu viele Pillen geschluckt und Sie werden wie in *Fallout* davon abhängig. Nur gut, dass sich gerade niemand in der Nähe des Sprengkopfes aufhält. Wäre das der Fall, würde uns eine „Schleich-Anzeige" warnen, wenn wir ins Blick-

Der Pip-Boy 3000

Ihr bester Freund steckt das iPhone ganz locker in die Tasche.

Kein *Fallout* ohne den Pip-Boy: ein praktischer Armband-Computer, der Sie auf einen Blick über Ihre Fähigkeiten, Aufgaben, Besitztümer und Ihre Verstrahlung informiert. „Wir scherzen regelmäßig, dass der Pip-Boy mehr Pixel-Shader als das gesamte *Oblivion* besitzt", verrät Todd Howard schmunzelnd.



Ordnung ist das halbe Leben: Charakterdaten, Karten und Aufgaben auf einen Blick.

»5:4 im ersten Satz: Aufschlagwechsel.«

Was der Behemoth-Mutant in der rechten Hand hält? Einen Hydranten – also besser aufpassen.

feld eines anderen Lebewesens geraten. Nach getaner Arbeit machen wir uns durch einen alten U-Bahn-Tunnel aus dem Staub – zu Fuß, denn nach Washington fährt schon lange kein Zug mehr. Einige Mutanten streunen ebenfalls im Untergrund herum, und so sprechen schon bald wieder die Waffen. Wieder hilft uns das V.A.T.S.-Zielsystem dabei, einen Supermutanten fachgerecht zu zerlegen, indem wir drei Schüsse auf seinen Kopf abfeuern. Ein kritischer Treffer schaltet die Ego-Ansicht zu einer Projektilkamera um, in der das Geschoss in Zeitlupe das Ziel trifft. „Ich glaube, wir haben ihm ein Auge ausgeschossen", frohlockt Todd Howard und entdeckt das gute Stück tatsächlich neben dem nun leblosen Fleischberg. Dumm nur, dass unsere Waffe inzwischen so lädiert ist, dass ein Erfolg im nächsten Schusswechsel mehr als fraglich erscheint.

DIE FAHRKARTEN, BITTE!

Wohl dem, der im Technikunterricht nicht geschlafen hat: Mit Hilfe unserer Reparaturfähigkeiten basteln wir aus unserer und einer unterwegs aufgesammelten, ebenfalls angeschlagenen Waffen eine etwas leistungsfähigere, die erfreulicherweise weniger oft blockiert und eine schnellere Feuerrate besitzt. Später im Spiel sollen Sie mithilfe von aufgespürten Bauplänen und -teilen sogar eigene Waffen basteln können. Gibt es eigentlich auch gute, alte Faustkämpfe? „Ja, doch die genauen Details können wir euch noch nicht verraten", hält sich Todd Howard bedeckt. In den U-Bahn-Tunneln müssen wir aber nicht unbedingt zu den Waffen greifen oder in den Nahkampf gehen. Mit einer entsprechend hohen Hacker-Begabung können Sie probieren, ein vorsintflutliches Vorkriegs-Computerterminal zu reaktiveren. Nach dem Einloggen erscheint auf dem Monitor ein Ausschnitt des Programmcodes mit einigen Klartextwörtern – welches davon mag das Passwort sein? „Nachdem ihr eins ausgesucht und eingegeben habt, zeigt das Terminal euch, wie viele Buchstaben an der richtigen Stelle stehen", schildert Howard das Minispiel, das uns natürlich nur eine begrenzte Zahl von Versuchen erlaubt, bevor sich das Terminal wieder verriegelt – zu einfach soll die Kiste schließlich nicht ausfallen. Nach erfolgreicher Hack-Session gelingt es uns endlich, einen alten Sicherheitsroboter anzuwerfen, der dienstbeflissen auf zwei Mutanten zustapft und sie nach ihren Fahrkarten fragt. Die beiden glauben an einen schlechten Scherz und überlegen, wie sie den Blechkumpel am besten aus dem Weg räumen. Der zieht seinerseits eine Laserkanone und drückt zweimal ab – Gefahr erkannt, Gefahr gebannt. Wenig später klettern wir aus dem Tunnelsystem ans Tageslicht: Wir sind mitten in Washington, D.C., wo bereits das nächste Problem auf uns wartet.

STRASSENSCHLACHTPLATTE

„Washington macht etwa ein Viertel unserer Spielwelt aus, die ihrerseits kleiner als die von *Oblivion* ist", erklärt Todd Howard, während er auf den mit Mr. Burke vereinbarten Treffpunkt zuläuft – das Funkhaus von Galaxy News, das jedoch eine Mutantenhorde



Jefferson Memorial: Was bedeuten die seltsamen Rohre am altehrwürdigen Denkmal?

Rivet City: Der gestrandete Flugzeugträger ist die Hauptstadt der Überlebenden.



Servus Megaton: Die Siedlung und ihre Bewohner vergehen in einer Atomexplosion.



Missverständnis: Vom Frühling ist im zerstörten Ort Springvale nichts zu sehen.

Ihr Vater, gesprochen von Liam Neeson, ändert sein Aussehen abhängig davon, wie Sie Ihren Charakter bauen.

um einen Behemoth-Mutanten (siehe Kasten Seite 52) belagert. Die Gegner in *Fallout 3* sind jedoch glücklicherweise immer gleich stark oder schwach. „Wir passen eure Feinde nicht mehr automatisch an euren Level an. Wenn ihr bestimmte Gebiete mit einer zu geringen Erfahrungsstufe betretet, kriegt ihr kräftig eins auf die Mütze", verrät Howard. Wir verbünden uns mit einigen Recken der Brotherhood of Steel, die in der gleichen Gegend auf Mutantenjagd sind, während der Behemoth einen Hydranten aus dem Boden reißt und damit wild um sich schlägt. Da unsere Waffe lächerlich wenig Schaden anrichtet, zerren wir einem getöteten Mitstreiter einen Fatman aus den steifen Händen: eine Art Atomraketen-Panzerfaust, die unseren Schaden um das Achtzigfache steigert. Nach zwei Schüssen, V.A.T.S. sei Dank, hat der Koloss ausgekichert. „Für die Demo haben wir den Explosionsradius der Atomgranate reduziert – im fertigen Spiel wärt ihr jetzt kräftig verstrahlt", fügt Todd Howard schnell hinzu. Schließlich kraxeln wir auf das Funkhausdach, wo Mr. Burke schon auf uns wartet. Wie der noch vor uns und unbewaffnet hier ankommen konnte? Das wissen allein die Entwickler. Jedenfalls zündet er nach kurzer Ansprache die Bombe: Am Horizont vergeht Megaton in der Hitze des atomaren Feuers – und unser Abstecher ins Jahr 2271 ist für heute beendet.

OBLIVION MIT KNARREN?

Zehn Jahre sind eine lange Zeit. Mehrkern-Prozessoren und mehrere Gigabyte Arbeitsspeicher sind Standard, die 3D-Revolution schickte Spiele mit 2D-Grafik in Rente. Xbox 360 und Playstation 3 machen dem PC Konkurrenz. Bei dem heute notwendigen Personal- und Zeitaufwand für die Entwicklung eines Spiels kann sich ein Hersteller nicht mehr nur auf die beinharten Fans verlassen, sondern muss auf den oft geschmähten Massenmarkt schielen. Ohne den würde mancher Titel noch nicht mal seine Herstellungskosten einspielen. Keine zu komfortable Lage für Bethesda. Sicher könnten Todd Howard und seine Mannen ein rundenbasiertes 2D-Rollenspiel entwickeln. Bloß: Wie viele der vor zehn Jahren begeisterten Rollenspieler sitzen heute noch am PC und stören sich nicht an angestaubter Grafik? Die Mehrzahl der Spieler besitzt eine schnelle Grafikkarte, steht daher auf gute Optik und traditionelle Kost wie Orks, Elfen, Zwerge und Menschen – dagegen hat es ein atomkriegsgeschütteltes Brachland mit Menschen und Mutanten generell schwerer. Wird *Fallout 3* deswegen einfach nur „*Oblivion* mit Knarren", wie manche skeptischen Oldtimer behaupten? Nach dem, was wir bei Bethesda gesehen haben, sicher nicht. Denn die Entwickler sind sich ihrer Verantwortung bewusst, wollen der Zukunft aber gleichzeitig einen eigenen Stempel aufdrücken: „*Fallout* war ein großartiges Spiel", resümiert Todd Howard. „Der Haken ist sein Mythos, der es in den Augen seiner Fans mit jedem Jahr besser und besser macht – das erinnert mich an Leute, die sagen: Ich bin damals noch jeden Morgen zehn Kilometer durch den Schnee zur Schule gelaufen." Roland Austinat

Info: fallout.bethsoft.com

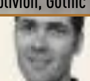
Paradise Falls: Die Slaver bauten eine alte Einkaufsstraße zu ihrem Hauptquartier um.

Das Niemandsland: Die radioaktiv ver-seuchten Gebiete beherbergen Mutanten.

Fallout 3

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Bethesda Game Studios
FERTIG ZU	50%
ERSCHEINT	Ende 2008
VERGLEICHBAR	Oblivion, Gothic 3

ROLAND AUSTINAT



Fallout? Von Bethesda? Das war vor drei Jahren meine erste Reaktion. Doch nach meinem Besuch weiß ich *Fallout 3* in guten Händen. Sicher, die Tage der 2D-Grafik und der absoluten Freiheit sind vorbei, doch selbst die ersten zwei Teile hatten eine abgeschlossene Handlung. Umso wichtiger, dass die Designer dem Kampfsystem den letzten Schliff geben und jede Menge gute, glaubwürdige Aufträge und Dialoge schreiben, die uns bei der Charakterentwicklung wirklich freie Bahn lassen.

Layout: Anne-Marie Kandler

»Steht nicht jedem: Hügelkette.«

Der Protagonist in *White Gold* hat Zugriff auf diverse, der Realität nachempfundene Waffen, wie diesen Raketenwerfer.

WHITE GOLD: WAR IN PARADISE

Mach ein Bombengeschäft!





In *White Gold* sucht Ihr Alter Ego nach Drogen. Nein, nicht für den Eigenbedarf. Vielmehr will er den Koks-ähnlichen Stoff vernichten.

Die USA sind schon ein vom Terror geplagtes Land. Erst landen Flugzeuge in Hochhäusern, dann erhalten US-Senatoren Milzbrand-verseuchte Briefe und schließlich gewinnt George Dabbelju erneut die Präsidentschaftswahlen. In *White Gold* kommt ein weiteres Unheil hinzu – das namensgebende „weiße Gold", eine neue Droge aus einer fiktiven Bananenrepublik, überschwemmt das Land und die Arterien der Junkies.

REIF FÜR DIE INSEL

Die Aufgabe Ihrer (vom US-Geheimdienst CIA rekrutierten) Spielfigur: Infiltrieren Sie das Ursprungsland und machen Sie den Drogenbossen den Garaus. In Anbetracht des sonnigen und ewig grünen Inselstaates hört sich *White Gold* ein wenig nach *Just Cause* an (81 Prozent in der PC ACTION 11/2006). Denn auch hier bekommen Sie sehr viele Aufträge – nur erledigen Sie diese aus der Ego-Perspektive. 250 Jobs planen die Entwickler, rund 50 haben mit dem Rauschgift der Hauptmission zu tun. Nebenbei erledigen Sie diverse Arbeiten für sieben Fraktionen. Außer der bereits erwähnten CIA sind da die Staatstruppen, Zivilisten, Schmuggler, Indianer, Guerillas (irreguläre Truppen, die einen Kleinkrieg führen) und die lokale Mafia. Die Aufträge sollen alles andere als eintönig


»Führt nicht zu Schwangerschaften: reger Luftverkehr.«

Der Spieler darf in *White Gold* auch mit einem Hubschrauber durch die Lüfte jagen.


»Ersatzreifen: „Ich fühle mich wie das fünfte Rad am Wagen."«

Lange Laufwege auf der fiktiven Insel lassen sich mit Fahrzeugen schneller zurücklegen.



Wohlhabendere Bewohner der Bananenrepublik haben schon mal ein Fahrzeug vor der eigenen Villa stehen.

»Tipp: mit Autopolitur nicht übertreiben, sonst kratzen Sie den Lack ab.«



Der Protagonist trifft auf einen Soldaten der Regierung. Im Spiel gibt es sieben Parteien.

ausfallen. Neben obligatorischen „Bringe die Person X um die Ecke"-Jobs versprechen die Macher Schleich- und Spionage-Missionen. So kundschaftet Ihre (noch namenlose) Spielfigur für die Mafia die Benzinvorräte der Guerillas aus und fotografiert sie unauffällig. Wird der Protagonist erwischt, verliert er die Kamera – und seinen Kopf. Stupides Ballern ist also nicht angesagt.

EIN ROLLENSPIEL?

Technisch macht die uns vorgeführte Version einen soliden Eindruck. In *White Gold* werkelt die aufgebohrte Grafik-Engine des Quasi-Vorgängers *Boiling Point*. Deshalb kann das Spiel ähnlich wie *Gothic 3* riesige Areale ohne Ladezeiten darstellen. Wenn wir schon bei Rollenspielen sind: *White Gold* ist kein reinrassiger Ego-Shooter. Deep Shadows plant 40 Erweiterungen (sogenannte „Perks"), aus denen Sie Ihren Charakter nach und nach formen – so können Sie seine Sprungweite verbessern oder er bekommt die Möglichkeit, erlegte Tiere auszuweiden, um die Innereien zu verhökern. Ganz harte Spieler investieren in höhere Alkoholverträglichkeit. Ja, richtig gelesen: Ihr Spezial-Agent muss manchmal mit einem Nichtspielercharakter um die Wette trinken. Erst wenn der Saufkumpan einen gewissen Pegel erreicht hat, spuckt er wertvolle Informationen aus. Diese Taktik haben wir übrigens an den Entwicklern ausprobiert und schenkten ihnen bei der Spielpräsentation reichlich Schnaps ein, um wenigstens ein paar Hinweise zu den Mehrspieler-Modi abzustauben. Vergeblich! Warum hat uns denn bloß keiner rechtzeitig gesagt, dass die Jungs aus Russland kommen?! Alexander Frank

Info: www.deep-shadows.com



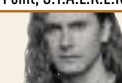
»Erstmals fotografiert: Geisterfahrer.«

Die Spielfigur spaziert mit einem Granatwerfer am Inselstrand.

White Gold: War in Paradise

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Deep Shadows
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	1. Quartal 2008
VERGLEICHBAR	Boiling Point, S.T.A.L.K.E.R.

ALEXANDER FRANK



Zugegeben, *Boiling Point* hat mir damals nicht besonders viel Spaß gemacht. Zum einen lag es an zahlreichen Programmfehlern, zum anderen war die ebenfalls weitläufige Welt ähnlich dicht bevölkert wie die Antarktis. Für *White Gold* geloben die Entwickler Besserung. Da auf solche Aussagen oftmals so viel Verlass ist wie auf Politiker-Reden, warte ich einfach ab.

Zu den Streitkräften der Aliens gehören auch mutierte Menschen wie dieser gepanzerte Soldat.

»Definitiv nicht gedopt: US-Sprinterinnen.«

BLACKSITE

Ins Reich der Träume

AUF DVD VIDEO

Hersteller Midway ändert kurz vor Veröffentlichung den Namen von *Blacksite: Area 51*. Ein Fall für Verschwörungstheoretiker?

Glauben Sie an kleine, grüne Männchen, fliegende Untertassen und den ganzen anderen *Akte X*-Kram? Dann haben Sie bestimmt schon von der Area 51 gehört. Nein? Wir erleuchten Sie: Die Militärbasis (auch Dreamland genannt) im US-Bundesstaat Nevada ist eine schwer bewachte Forschungsanlage, in der die Air Force neue Flugzeuge entwickelt und testet – streng geheim versteht sich. So die offizielle Betrachtungsweise. Für Ufo-Gläubige fängt der Area-51-Mythos hier erst an. In Dreamland (Traumland) wird angeblich mit außerirdischer Technik experimentiert, die von einem Raumschiff stammt, das 1947 über Roswell, New Mexico, abgestürzt ist. Diese Legende bildet die Handlungsgrundlage für *Blacksite*. Die Area 51 im Spiel wurde von Aliens übernommen und spuckt ganze Horden außerirdischer Mutanten aus. Als Anführer eines amerikanischen Spezial-Einsatzteams sollen Sie sich zur Militäranlage durchkämpfen, um die Bedrohung zu beseitigen.

HALBE MAXIMALE ZERSTÖRUNG

Zurück zur eingangs erwähnten Namensänderung. Was Midway bewogen hat, den Zusatz „Area 51" für die europäische Version zu entfernen, darüber können wir nur spekulieren. Vielleicht hat die US-Regierung ja ein paar ihrer „Men in Black" vorbeigeschickt, um zu verhindern, dass geheime Informationen durchsickern. Selbst Kreativdirektor Harvey Smith wollte uns bei einer Präsentation seines Spiels im ausnahmsweise sonnigen London dafür keine schlüssige Erklärung liefern. Womöglich liegt es einfach nur daran, dass lediglich eines der fünf Kapitel von *Blacksite* in der sagenumwobenen Militäreinrichtung spielt. Und ausgerechnet dieser Abschnitt war in der präsentierten Version nicht enthalten. Stattdessen zeigte uns Harvey Teile von drei anderen Missionen. Den Auftakt machte ein Level, der interessanterweise im Irak spielt. Sie fragen sich jetzt bestimmt: Was wollen Außerirdische denn dort? Da gibt es doch nur Wüsten, Erdöl und fanatische Esel. Stimmt – und daher hat dieser fünf Jahre in der Vergangenheit spielende Einführungslevel auch nichts mit der späteren Alien-Invasion zu tun. Er dient lediglich dazu, den Spieler mit der Steuerung seines Teams, der typischen Ego-Shooter-Spielmechanik und den Hauptcharakteren vertraut zu machen. Was uns sofort auffiel: Die *Blacksite*-Macher verwenden eine Art Light-Ver-

INTERVIEW

„ICH GLAUBE NICHT, DASS VIDEOSPIELE DIE GEWALTBEREITSCHAFT FÖRDERN."



»Nicht lustig: Gleichgewichtsstörungen.«

Harvey Smith, Kreativdirektor von *Blacksite*

Im Rahmen einer Präsentation haben wir den Kreativdirektor von *Blacksite*, Harvey Smith, über die deutsche Fassung des Spiels, die Militäreinrichtung Area 51 und eine mögliche PC-Demoversion ausgequetscht.

PC ACTION Die Hintergrundgeschichte von *Blacksite* scheint sehr genau recherchiert zu sein. Wie lang hast du dich für die Recherchearbeiten in der Area 51 aufgehalten?

HARVEY SMITH: Ein Teil unseres Teams ist tatsächlich zur Area 51 gefahren. Meiner Meinung nach ist das Spiel aber nicht so sehr auf das Thema begrenzt. In unserem Handlungsskript erwähnen wir die Militäranlage nicht einmal! *Blacksite* ist ein eigenständiges Spiel. Es geht mehr um Militärs, die in einer Kleinstadt in einen Zwischenfall hineingezogen werden, den die US-Regierung verschuldet. Dennoch: Die Kollegen fuhren zur Area 51, machten Hunderte von Fotos, sprachen mit den Bewohnern der Gegend. Das war sehr interessant.

PC ACTION Wir wollen die PC-Demo des Spiels! Was ist damit passiert? Von Aliens gestohlen?

HARVEY SMITH: (lacht) Die PC-Demo will ich auch. Einer der Gründe für die Verzögerung sind die Texturen. Wir sind für die PC-Fassung zu den Entwürfen zurückgekehrt und verdoppelten die Texturauflösung. Die ursprünglichen Texturvorlagen sind extrem hochwertig. Und die hat noch niemand außerhalb des Teams erblickt. Ich glaube, dass die Leute überrascht sein werden, wenn sie die PC-Version sehen.

PC ACTION Wie sieht es mit der deutschen Version aus? Gibt es dafür Änderungen? Wie du weißt, haben wir ein strenges Prüfungssystem für Computerspiele ...

HARVEY SMITH: Ja, damit hatten wir schon zu tun und das respektiere ich. Ich persönlich glaube nicht, dass Videospiele die Gewaltbereitschaft fördern. Sie sind eine Kunstform wie vieles andere auch. Ich verstehe aber, dass Leute wissen wollen, wie das Spiel bewertet wurde und ob es ihre Kinder spielen sollten. Als Hardcore-Spieler habe ich da meine eigenen Ansichten, aber ich respektiere das System. Und wir berücksichtigen auf jeden Fall die verschiedenen Länder und ihre Kulturen.

»DVD-Bonusmaterial, das keiner braucht: King Kongs Hämorrhoiden.«

Ein riesiges Tentakelmonster hat es sich auf einer Brücke bequem gemacht.

»Sie wollten mehr Hirn in PC ACTION? Bitte sehr!«

Zwei Aliens nehmen bei einer Nachtmission ein Mitglied des Spezial-Einsatzteams in die Zange.

»Wurde an der Raststätte ausgesetzt: E.T.«

Zwei Soldaten Ihrer Spezialeinheit vor einem Restaurant im Städtchen Rachel nahe der Area 51.

»Noch mehr Bonusmaterial: King Kongs Erektionsprobleme (Ego-Perspektive).«

Von einem Helikopter feuert ein Soldat der Spezialeinheit auf einen riesigen Wurm.

sion des Massive-Destruction-Systems von *Stranglehold*: Ganze Levels lassen sich also nicht zu Kleinholz verarbeiten. Alles, was für Sie oder den Feind als Deckung dient, ist aber zerstörbar.

DU BIST NICHT ALLEIN

In einem Großteil der Levels sind Sie mit computergesteuerten Kollegen unterwegs, denen Sie Befehle erteilen. Ein Taktik-Shooter ist *Blacksite* deswegen aber noch lange nicht. Die verfügbaren Kommandos sind sehr simpel („Öffne diese Tür“ oder „Eröffne das Feuer auf diesen Gegner“) und mit einer einzigen Taste auslösbar. Kurios: Türen lassen sich nur öffnen, wenn dies ein Mitglied Ihres Teams übernimmt. In Kämpfen verhalten sich die KI-Kollegen einigermaßen intelligent und bemannen auch selbstständig Geschütze oder suchen Deckung. Ein Moralsystem bestimmt die Aggressivität der Kameraden. Spielen Sie zurückhaltend, zögern auch Ihre Kompagnons. Geht der Spieler ständig aufs Ganze, preschen seine Mitstreiter ebenfalls waghalsig nach vorn. Wer sich dennoch nicht allein auf die KI-Kumpanen verlassen will, darf die Solokampagne auch mit einem Freund gemeinsam bestreiten. Dieser darf jederzeit in das Spielgeschehen ein- und auch wieder aussteigen.

ALLES SCHON MAL DA GEWESEN

Dem sehr geradlinigen Irak-Level folgte ein äußerst kurzweiliger Helikopter-Abschnitt, bei dem Sie vom Bordgeschütz aus Aliens unter Feuer nehmen, darunter auch riesige Würmer (siehe Bild oben). Hier wurde deutlich, wie sehr vorberechnete Ereignisse den Spielablauf von *Blacksite* bestimmen. Haben Sie einen Abschnitt einmal durch, gibt es bei einem erneuten Versuch keine Überraschungen. Am Ende der Heli-Mission legen Sie sich noch mit einem riesigen Tentakelmonster an. Diese Sequenz ist auch ein Teil des Videos auf unserer DVD. Den Abschluss der Präsentation bildete ein Abstecher in das Ufologen-Mekka Rachel, ein kleines Städtchen in der Nähe der Area 51. Die hier vorkommenden Außerirdischen erinnerten frappierend an die Aliens aus den *Starship Troopers*-Spielen. Womit wir auch beim Problem von *Blacksite* wären: fehlende Originalität! Alles wirkt bekannt und aus verschiedenen Vorlagen zusammengewürfelt. Die Actionpassagen hinterlassen einen routinierten Eindruck, sprühen aber nicht gerade vor Ideen. Innovationen, die das Genre bereichern oder gar nachhaltig verändern, sollten Sie hier also keinesfalls erwarten. Wolfgang Fischer

Info: www.blacksitegame.com

»Haben nicht nur Alkoholiker: Talnklaster.«

Ein Soldat feuert auf einen Alien, während ein zweiter die Situation aus der Ferne betrachtet.



»Widerlich: Tintenfisch-Wettessen.«

Das Ergebnis eines Area-51-Experiments.

Blacksite

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Midway
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	September 2007
VERGLEICHBAR	Half-Life 2, S.T.A.L.K.E.R.

WOLFGANG FISCHER

Ob der Titel nun den Namenszusatz „Area 51“ trägt oder nicht, das ändert nichts an der Action-Ausrichtung der Spielmechanik. *Blacksite* ist wie ein Quickie – hart, schnell und kompromisslos. So wie wir es am liebsten haben. Ob sich daraus eine langfristige Beziehung entwickelt, hängt vor allem davon ab, wie gut der Mehrspieler ausfällt. Besonders der Kooperationsmodus für zwei Spieler hört sich vielversprechend an.



Vorsicht, Hinterhalt! Ein Team-Mitglied bekommt einen Kopfschuss verpasst.

UNREAL TOURNAMENT 3

Kopfüber ins Verderben

Die *UT*-Macher haben sich für Teil 3 mächtig viel Arbeit aufgehalst. Verläuft die Entwicklung planmäßig oder hat sich Epic diesmal übernommen?

Vor ein paar Monaten besuchten wir die *Unreal Tournament 3*-Entwickler, um erstmals selbst Hand an den Ego-Shooter zu legen. Falls Sie den Artikel in PC ACTION 6/2007 nicht gelesen haben: Wir waren so begeistert, dass nicht einmal die Aussicht auf das verführerische Abendprogramm (Alkohol, Stripperinnen, Ganzkörpermassagen) uns von dem Spiel zu trennen vermochte. Als Epic uns anbot, ein weiteres Mal vorbeizukommen, um zu sehen, was sich seither getan hat, sind wir sofort in den Flieger gestiegen.

NAGELN WIE DIE WELTMEISTER

Vor allem was die Grafik angeht, macht *Unreal Tournament 3* gegenüber den Vorgängern einen deutlichen Schritt nach vorn. Kein Wunder, schließlich kommt ja erstmals im PC-Bereich die neue *Unreal*-Engine 3 zum Einsatz. „Jede einzelne Waffe in *UT 3* besteht aus mehr Polygonen als ein kompletter Level aus Teil 1", erklärte uns der Produzent des Spiels, Jeff Morris, bei einer Präsentation verschiedener Knarren und deren Funktionsweisen. Alle zwölf im Spiel enthaltenen Wummen bieten einen alternativen Feuermodus, manche sogar noch einen weiteren. Die nützlichste Kanone für größere Levels ist die Link Gun, die primär Kettenblitze aus reiner Energie verschießt, Ihnen aber auch die Möglichkeit gibt, Fahrzeuge instand zu setzen. Wenn viele Feinde auf einmal ins Gras beißen sollen, dann empfiehlt sich die Redeemer. Sie richtet verheerenden Flächenschaden an. Unser absoluter Favorit war jedoch die Mini-Gun, mit deren fieser Sekundärfunktion Sie Feinde an die Wand nageln. Wenn Epic noch die passenden Sound-Effekte dazu einbaut, sind wir vollends glücklich. Auffallend war auch, dass sämtliche Waffen mittlerweile einen deutlich ausgereifteren Eindruck als damals machen, sowohl grafisch, als auch was die Schadensabstimmung anbelangt.

PIMP MY RIDE

Eine ebenso große Bedeutung wie den Handfeuerwaffen kommt in *UT 3* den Fahrzeugen zu, von denen es aller Voraussicht nach 18 ins fertige Spiel schaffen. Sie teilen sich wie folgt auf: neun aufseiten der Menschen, sieben Necris-Vehikel, ein Lasergeschützturm und das witzige Hoverboard. Wie bei den Feuerwaffen sind auch hier Vielseitigkeit und Spaß Trumpf. Ja, Sie haben richtig gelesen: Spaß. Die Fahrzeuge sind nicht, wie in Konkurrenztiteln oft der Fall, nur ein Mittel zum Zweck. Jedes steuert sich anders und verfügt in der Regel über mehr als nur einen Bewegungs- oder Feuermodus. Das macht die Vehikel speziell

»Versagt: Anti-Schuppen-Shampoo.«

Zwei schwer bewaffnete Krieger der Krall greifen an.

»Übertreiben es immer noch mit dem Schlankheitswahn: Models.«

Hier erwischt es einen Kämpfer. Der Laser-Strahl durchdringt die Rüstung und lässt ein blutendes Skelett zurück.

»Der Anfang vom Ende: Frauen beim Bund.«

Die Necris sind eine außerirdische Rasse mit unkonventionellen Fahrzeugen und Waffen.

»Kann keiner leiden: Schleimer.«

Das Biorifle ist dank des zweiten Feuermodus, mit dem man Fallen legt, eine vielseitige Wumme.

in den riesigen Levels, die in erster Linie für den neuen Warfare-Modus kreiert wurden, zu den eigentlichen Stars des Spiels. Welche Fahrzeuge uns nach ausführlichen Testsitzungen am besten gefallen haben, verraten wir Ihnen im nebenstehenden Kasten.

IN GREIFBARER NÄHE?

Auch wenn es sich vielleicht so anhört: *UT 3* erfindet das Genre nicht neu. Alleine oder zu mehreren laufen, fahren oder fliegen Sie durch die Gegend und feuern aus allen Rohren auf Feinde. Dennoch wirkt alles irgendwie bunter, schneller, härter und spaßiger als bei der Konkurrenz. Wenn man so will, ist *Unreal Tournament 3* so was wie die PC ACTION unter den Ego-Shootern. Trotzdem bleiben viele offene Fragen: Läuft das Grafikfeuerwerk adäquat auf aktuellen Rechnern? Hält die Solokampagne, was Epic verspricht? Fragen, auf die nur eine weit fortgeschrittene Fassung Antwort gibt, die wir über längere Zeit spielen dürfen. Wann wir diese Version bekommen, wollte uns Jeff Morris nicht verraten. Mehr als ein vielsagendes Lächeln und ein „When it's done" („Sobald es fertig ist") war ihm nicht zu entlocken.

Wolfgang Fischer

Info: www.unrealtournament3.com

Unreal Tournament 3

GENRE	Mehrspieler-Shooter
HERSTELLER	Epic Games/Midway
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	Winter 2007
VERGLEICHBAR	UT 2004, Battlefield 2142

WOLFGANG FISCHER

Jedes Mal, wenn wir Epic besuchen, um *UT 3* zu spielen, ist das Verlangen größer, mehr Zeit mit dem Spiel zu verbringen. Und warum? Weil *Unreal Tournament 3* ein außergewöhnliches Stück Software ist. Es birgt ein großes Suchtpotenzial, dessen tatsächliches Ausmaß wir momentan nur erahnen können. Ich installiere jetzt erst mal *UT 2004* und hoffe, dass diese Ersatzdroge bis zum Erscheinen von Teil 3 wirkt. Oder ich schreib Jeff Morris eine E-Mail und bettel darum, auf eine Partie vorbeikommen zu dürfen.

Gib mir fünf!

Eine kleine Armada aus 18 Fahrzeugen steht Ihnen bei *Unreal Tournament 3* zur Verfügung, um Gegnern Feuer unterm Hintern zu machen. Das sind unsere Favoriten!

AXON HELLFIRE SPMA Schweres Artilleriefahrzeug mit Platz für zwei Personen. Einer übernimmt das Fahren, der andere klemmt sich hinter das Monstergeschütz auf dem hinteren Teil des Gefährts. Um die Präzision und Gegnererfassung zu verbessern, feuern Sie einfach einen Minisatelliten in den Orbit. Was auch immer Sie damit anvisieren, es wird schnell und zuverlässig durch Mörserfeuer dem Erdboden gleichgemacht.

NECRIS SCAVENGER Neben dem Hoverboard eines der schnellsten Fortbewegungsmittel. Der Scavenger ist eine Kugel mit drei einziehbaren Tentakeln, die es dem Piloten erlauben zu kriechen oder hoch zu springen. Im Kugelmodus rollen Sie fast ungehindert durch die gegnerischen Reihen. Klassiker *Marble Madness* lässt grüßen.

AXON LEVIATHAN Eine Festung auf Rädern mit vier Laser-Türmen für Team-Kameraden. Nettes Extra: Jedes der Geschütze ist mit einem Schutzschild ausgerüstet, mit dem sich Feindfeuer abblocken lässt. Zudem verfügt der Leviathan über eine mächtige Hauptkanone mit enormer Reichweite. Um diese zu nutzen, müssen Sie das Gefährt jedoch erst mit Stützen verankern.

NECRIS DARK WALKER Haben Sie den Film *Krieg der Welten* mit Tom Cruise gesehen? Dann wissen Sie, wie dieser dreibeinige Panzer aussieht. Seine Mobilität und Feuerkraft machen ihn zu einem unverzichtbaren Werkzeug in größeren Levels. Er verfügt über eine witzige Sekundärwaffe, die sich Epic beim Kollegen Wollner abgeguckt hat: den Feuerfurz. Damit versengt der Walker Feinde, die unvorsichtig genug sind, zwischen seinen Beinen herumzulaufen.

AXON CICADA Das ist ein Gleiter, der in größeren Levels für Luftunterstützung sorgt. Seine Lenkraketen sind vor allem gegen stationäre Objekte effektiv. Nach der Erfassung des Ziels brauchen Sie nicht mal mehr in dieselbe Richtung schauen, um es aus sicherer Entfernung zu vernichten.



Ein Hellfire-Fahrzeug feuert auf gegnerische Truppen.

»Nicht zu empfehlen: schlechter Schneider.«

Ein verrückter und aggressiver Metzger attackiert den Hauptcharakter. Im Hintergrund warten drei weitere Schlachter.

PAINKILLER OVERDOSE

Darf's noch ein bisschen mehr sein?

50 Prozent Engel und 50 Prozent Teufel sind nicht nur für Bettbekanntschaften ein tolles Potpourri. Auch bei *Painkiller Overdose* zählt die Mischung. Belial, halb Engel, halb Teufel, ist aus seinem Gefängnis in der Hölle ausgebrochen und sinnt auf Rache. Diese bekommt er im Ego-Shooter *Painkiller Overdose* – und den blutigen Feldzug umsetzen, das dürfen netterweise Sie!

GEMEIN UND GEFÄHRLICH

Vertrieb Jowood besuchte uns und brachte eine erste Version des ehemaligen *Painkiller*-Modifikationsprojektes mit. Die Mindware Studios werkeln an der Fertigstellung des Spiels und motzen die ursprüngliche Grafik-Engine gehörig auf. Sechs der knapp ein Dutzend Waffen sind neu – unter anderem ein Dämonenkopf, der im primären Feuermodus einen Laser abfeuert und beim Druck auf die rechte Maustaste Lebensenergie des Gegners auf Ihren Hauptcharakter transferiert. Es gibt rund 50 Feindtypen. Diese jagen Sie durch 16 Einzelspieler-Levels. Jeder besitzt ein eigenes Thema. Im Vergnügungspark warten beispielsweise bluthungrige Clowns auf Sie und Ihr Waffenarsenal. Trotz der relativ alten Engine kann sich die Grafik sehen lassen. Die Gegner wirken stellenweise detailliert, Lichteffekte durchziehen den Raum und Ihre diabolischen Spiele mit dem Flammenwerfer hinterlassen brennende Spuren in der Umgebung. Sowieso ist die Physik stimmig. Fast das komplette Inventar ist zerstörbar. Lassen Sie Ihrer Wut freien Lauf!

ICH WILL MEHR SEHEN

Sie liebten den schnellen Mehrspieler-Teil des Vorgängers? Dann sollte *Painkiller Overdose* Sie nicht enttäuschen. Auf 68 frischen Karten treten Sie den Widersachern in die virtuellen Hintern. Dazu gibt es einen neuen, nicht näher beleuchteten Mehrspielermodus. Und seien wir ehrlich: Die Bilder auf dieser Seite machen Sie ebenso an wie Ihre Bettbekanntschaften. Sie kleines Schweinchen! Christian Gürnth

Info: www.jowood.com

Painkiller Overdose

GENRE	Action
HERSTELLER	Mindware Studios/Jowood
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	September 2007
VERGLEICHBAR	Quake 4



CHRISTIAN GÜRNTH

Ich liebe meinen Job! Nicht nur, dass ich unglaublich viel Geld verdiene, täglich von meinem Fanclub belagert werde und Erfolg sexy macht. Ich darf zudem Spiele meines Lieblingsgenres antesten. *Painkiller Overdose* sieht zugegebenermaßen nicht so scharf aus wie beispielsweise *Jericho* – muss es aber auch nicht: Für mich ist *Painkiller Overdose* ein schneller Mehrspieler-Titel. Wenn der Soloteil rockt, dann werde ich diesen aber auch anspielen. Die deutsche Version des Spiels soll übrigens entschärft werden.



»Endlich: nicht nur kopflose Action.«

Hier sehen Sie eine der neuen Waffen, den Dämonenkopf, in Funktion. Der Laser schneidet sich durch virtuelles Fleisch wie durch Butter.



»Gehören verboten: Kampfhunde.«

Im Kampf gegen einen Gegner, der dem ägyptischen Gott Anubis nachempfunden wurde, kommt mit der Klauenhand eine neue Waffen zum Einsatz.

»Hat auch eine schöne Pyramide bekommen: Cheops' kleinwüchsiger Halbbruder.«

Beim Anstoß schleudert eine Wurfmaschine den Ball in der Mitte des Felds senkrecht nach oben.

»Eiskunstlauf: Trockenübung.«

Ein farbiger Ring markiert den gesteuerten Spieler und gibt Auskunft über dessen Energiereserven.

»Hände gut, alles gut.«

Nummer 13 hat den Ball erkämpft. Der Mitspieler zur Linken rempelt einen potenziellen Ballräuber aus dem Weg.

SPEEDBALL 2

Moderne Ballmordart

Im Jahr 2336 sind Sie vermutlich tot. Seien Sie froh, das erspart Ihnen offenbar einige blaue Flecken und Blessuren.

Bei *Speedball 2* treten zwei Mannschaften mit je neun Sportlern in Kampfmontur an. Optisch gleichen sie Football-Spielern, doch ihr Verhalten erinnert an Schläger auf dem Pausenhof. Ein Loch im Boden schießt eine Stahlkugel in die Luft. Das Spiel beginnt. Ein Spieler fängt das Geschoss und versucht, es ins gegnerische Tor zu befördern. Oder damit einen der Sterne an der Seitenlinie zu treffen, das gibt ebenfalls Punkte. Jeder kennt nur ein Ziel: mehr Punkte als der Feind!

EIN ECHTER OLDIE

Ja, das ist *Speedball*, das Handball des überübernächsten Jahrhunderts. Falls Ihnen das Geschehen bekannt vorkommt, haben Sie ein gutes Gedächtnis. *Speedball* gibt es als Computerspiel bereits seit 1988, den Nachfolger *Speedball 2: Brutal Deluxe* seit 1990. Geändert hat sich 17 Jahre später wenig. So wenig, dass die Hersteller bis auf den Untertitel noch nicht einmal den Namen ändern wollen. Hauptsächlich die Grafik versucht sich am Sprung in die dritte Dimension.

LASST DIE SPIELE BEGINNEN!

Verantwortlich dafür ist neben den Original-Entwicklern Bitmap Brothers, das französische Team Kylotonn, das zuvor den durchschnittlichen Ego-Shooter *Bet on Soldier* verbockt hat. Doch beim neuen Projekt *Speedball 2* soll das anders laufen. Wir überzeugten uns bei einem Probematch direkt vor Ort in Paris von der Qualität. Am Abend vor unserer Ankunft erst ist die aktuelle Fassung des Spiels fertig geworden. Per Pad nutzten wir die Gunst der Stunde und ließen in einer Arena die Wände wackeln. Das Mannschafts-Management ist zwar derzeit noch nicht integriert, doch für ein paar schnelle Partien war das nebensächlich. Das Spielgefühl ist im Vergleich zum Original bereits jetzt gut eingefangen. Die Spieler grätschen dem Gegner schön in die Beine oder donnern den Ball Richtung Tor. Per Knopfdruck setzt der aktuelle Spieler zu Zwischenspurts an. Ebenfalls per Tastendruck geben Sie Ihrem Team taktische Anweisungen, etwa alles nach vorn zu werfen oder sich in die eigene Hälfte zurückzuziehen. Nebenbei sorgen diverse Extras für mehr Ausdauer, stärkere Würfe, höhere Laufgeschwindigkeit und so weiter. Noch nicht so brillant funktionierte das Passspiel – eine Zielhilfe wäre nützlich.

JETZT WIRD'S MODERN

Was wir noch nicht sehen durften, könnte sich als Hauptverkaufsargument für *Speedball 2* entpuppen: die Online-Einbindung. Herausgeber Frogster plant einen regelrechten Turnier-Betrieb, Online-Ligen, ein Clan-System und einen Marktplatz, auf dem es neue Ausrüstungsgegenstände gibt. Kleiner Wermutstropfen: Teilweise soll für Einkäufe dort nochmals echtes Geld fließen. Auch neue Arenen sind bei entsprechendem Verkaufserfolg des Spiels möglich. Produzent Mike Montgomery von den Bitmap Brothers (siehe Interview Seite 44) macht aber direkt klar, dass es hierbei eher um optische Spielereien geht: „Die vier derzeit geplanten Plätze unterscheiden sich spielerisch nicht. Wir wollen niemanden verwirren. Jeder soll wissen, dass etwa der Punkte-Multiplikator immer an der Seite zu finden ist." Gut. Wir rechnen mit einem kleinen, aber feinen Actionfest. Joachim Hesse

Info: www.speedball2.de

Speedball 2

GENRE	Action
HERSTELLER	Kylotonn/Bitmap Bro./Frogster
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	Herbst 2007
VERGLEICHBAR	Madden 2007, NHL 2007

JOACHIM HESSE



Meine Kindheit war hart. Ich verdrosch Bandenchefs, schluckte Pillen, sprengte Häuser in die Luft. Doch es gab auch andere Computerspiele. *Speedball* zum Beispiel. Das Mannschaftsgebolze meiner Jugend schlechthin. Sprung, Grätsche, Tor! Trotz meiner Sympathien befürchte ich, dass viele Spieler die Neuauflage des 80er-Jahre-Relikts als zu simpel einstufen. Beim Spielablauf hakelt es außerdem noch. Die Konkurrenz dreistellig vom Platz zu fegen, hat mir jedoch bereits jetzt Spaß gemacht. *Speedball 2* ist eben nicht totzukriegen.

>>Beweisfoto: Die Vogelgrippe geht um.<<

Einige Waffen, wie etwa das Messer mit einem Auge, sind lebende außerirdische Organismen.

THE PRECURSORS

Geh ein Hühnchen rupfen!

Sie feuern. Das Projektil lässt den riesigen Außerirdischen auf Kaninchengröße schrumpfen. Dann zerquetschen Sie den Zwerg mit Ihrem Fuß.

Ältere Semester wissen: Die Schrumpfkanone hat sich bereits in den Händen von Duke Nukem als erfolgreiches Argument in Diskussionen mit Außerirdischen erwiesen. Im zweiten Quartal des nächsten Jahres halten Sie die Waffe im Ego-Shooter *The Precursors* (etwa: die Vorboten) in den Händen – und weitere ungewöhnliche Wummen. Zum Beispiel ein längliches, organisches Etwas, das an ein an der Eichel geplatztes Genital erinnert. Für prüde, unregelmäßige PC ACTION-Leser: Es sieht aus wie ein Tintenfisch, den Sie mit den Tentakeln nach vorn halten. Wozu ein solches Arsenal?

WELTENBUMMLER

Ganz einfach: Die an den Ego-Shooter *Prey* erinnernden Wummen benötigen Sie im Kampf gegen die Alien-Brut auf zwölf Planeten. Hintergrundinfo: Ihr Alter Ego ist einer der letzten Überlebenden einer menschenähnlichen Rasse. Sein Heimatplanet ging vor Kurzem flöten. Warum? Das weiß keine Sau. Deshalb ist es Ihre Aufgabe, in der Vergangenheit herumzuwühlen und genau das herauszufinden. An dieser Stelle eine Entwarnung: Laut Entwickler Deep Shadows handelt es sich bei *The Precursors* nicht um einen stupiden Ego-Shooter. Es gibt recht viele Rollenspiel-Elemente, wie auch in *White Gold* (Vorschau ab Seite 56), dessen Grafik-Engine hier ebenfalls im Einsatz ist. Bei Ihren Ermittlungen ballern Sie sich also nicht nur durch die Horden der Außerirdischen, sondern erfüllen auch knapp 250 Aufträge. Von diesen lösen Sie übrigens einen Teil ohne Waffengewalt. Die Macher beziffern den Action-Anteil mit 70, den Rollenspiel-Part mit 30 Prozent. Die meiste Zeit des Abenteuers erleben Sie aus der Ich-Sicht. Wenn Sie jedoch bei bestimmten Aufgaben zwischen den Planeten reisen, steuern Sie Ihr Raumschiff aus der Verfolgerperspektive – wie in *Freelancer*. Wollen Sie auf einem Himmelskörper landen (es gibt übrigens Dschungel-, Eis-, Wüsten-, Wasser- und Endzeit-Globen), schicken Sie zunächst die feindlichen Schiffe aus der Umlaufbahn ins ewige Vakuum. Manchmal entern sogar Weltraum-Piraten Ihr Schiff. Dann wechselt das Spiel wieder in die Ego-Perspektive und lässt Sie in den finsteren Gängen Ihrer fliegenden Untertasse die Angreifer jagen. Das sorgt für eine beklemmende Atmosphäre à la *Doom 3*, wenngleich solche Passagen den geringsten Spielanteil ausmachen. Sind Ihnen die Sterne jedoch schnuppe, dürfen Sie die galaktischen Flüge mittels Hyper-Antrieb überspringen und direkt auf dem gesuchten Planeten landen. Und dann weiter mit Ihrem ... Tintenfisch ballern! Alexander Frank

Info: www.deep-shadows.com

The Precursors

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Deep Shadows
FERTIG ZU	55%
ERSCHEINT	2. Quartal 2008
VERGLEICHBAR	Freelancer, Unreal 2

ALEXANDER FRANK

Dass Verbindungen aus Ego-Shootern und Rollenspielen gut funktionieren, bewies vor kurzem *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*. Dennoch bin ich recht skeptisch, denn richtig gute Spiele aus der Ex-UdSSR sind rar. Außer dem Tschernobyl-Thriller fällt mir spontan nur noch *Russisches Roulette* ein. Ist zwar auch ein Ego-Shooter (ein ziemlich blutiger sogar), aber sein Wiederspielbarkeitswert ist nur mit Glück enorm. Das soll bei *The Precursors* dank der Rollenspiel-Elemente besser werden. Da sind wir sehr gespannt!

>>Raumstation: endlich Funkkontakt.<<

Ein Transporter-Raumschiff explodiert unter Feuer der feindlichen Einheiten.



>>Hat zugenommen: Terminator.<<

Kampf auf dem Wüstenplaneten: Hier stehen dem Spieler Verbündete zur Seite.



In *Age of Conan* besitzen Sie endlich auch die Fähigkeit, vom Reittier (Pferd, Kamel oder Mammut) aus zu kämpfen.

»Nein, ich bin die Treppe runtergefallen. Mein Mann hat nichts damit zu tun.«

AGE OF CONAN

Schöne Einblicke

Für Sie ist *World of Warcraft* Babykacka? Dann könnte *Age of Conan* das Spiel sein, auf das Sie gewartet haben!

Nur für Sie, liebe Leserinnen und Leser, flogen wir eigens nach London, um uns das neue Online-Rollenspiel *Age of Conan* anzuschauen. Besonders das neuartige, actionorientierte Kampfsystem, der Siege-Modus, bei dem Sie ganze Burgen und Städte bauen, und die Reittiere weckten unser Interesse. Doch dazu später mehr.

DAS LEBEN IST SCHÖN

Nachdem die norwegischen Entwickler von Funcom den Autor dieser Zeilen (nachfolgend „Der Vernichter" genannt) erkannten, fielen sie auf die Knie und flehten ihn an, *Age of Conan* doch bitte ein paar Stunden selbst zu spielen. Da hatten sie Glück, denn der Vernichter hat eine Schwäche: Er kann nicht „Nein" sagen. Als er die heiligen Hallen von Eidos betritt, wartet bereits eine nette Blondine und begrüßt ihn. Nachdem sie ihm Opfergaben (Sandwiches) dargebracht hat, geht es in einen kleinen Raum, in dem einige PCs und die Entwickler stehen. Der Vernichter nimmt auf dem Thron Platz, der am Ende des

Barbarische Spezialitäten

Die Welt von Conan hat eine lange Tradition. Wir geben Ihnen einen kurzen Überblick:

DIE GESCHICHTEN

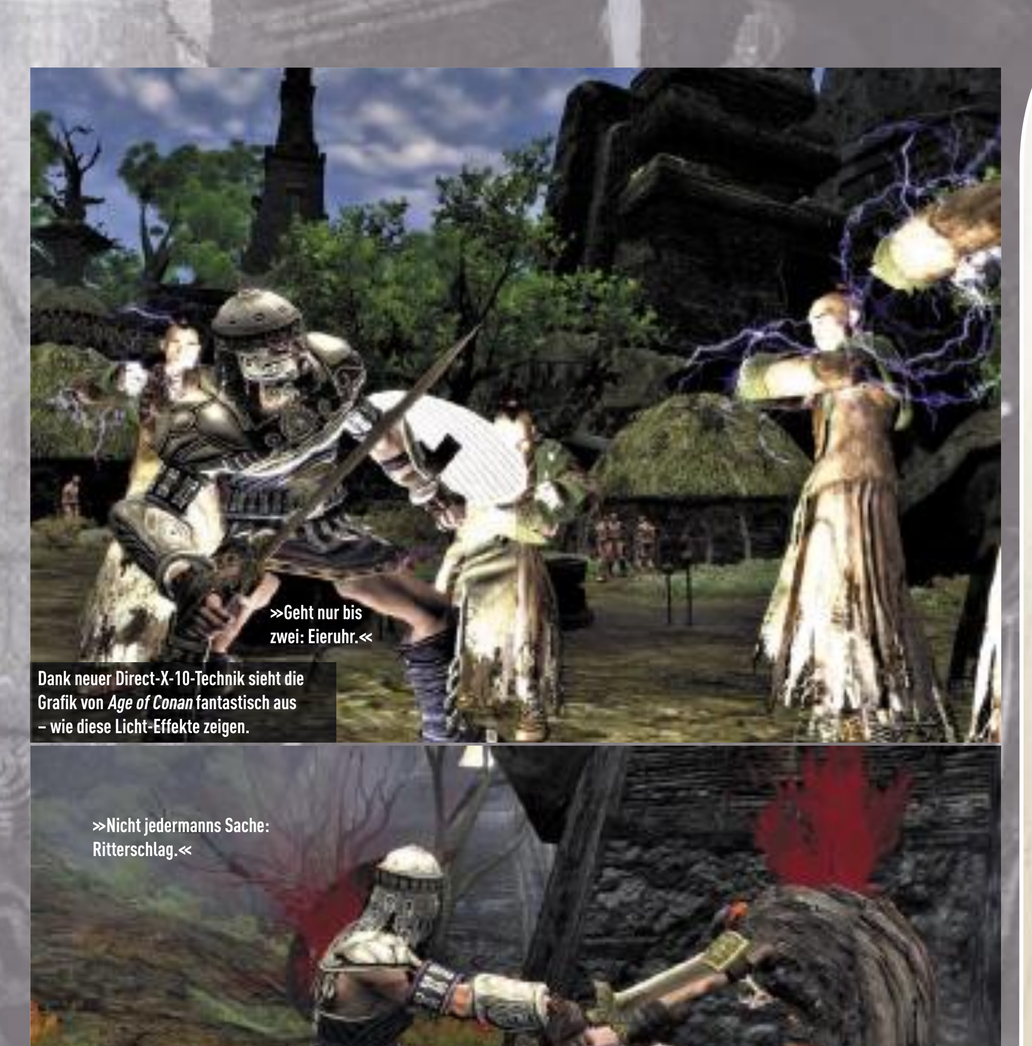
In den 30er-Jahren des 20. Jahrhunderts verfasste der US-Amerikaner Robert Ervin Howard (1906 - 1936) einige Kurzgeschichten und ein Buch über Conan den Cimmerier.

DIE FILME

1982 drehte John Milius mit Arnold Schwarzenegger als Hauptdarsteller den Film *Conan der Barbar*. 1984 folgte die Fortsetzung *Conan der Zerstörer* und 1985 *Rote Sonja* – da stand Brigitte Nielsen Arnie zur Seite.

DIE SPIELE

Bereits 1992 erschien das erste Conan-PC-Spiel namens *Conan the Cimmerian*. 2004 kam das Actionspiel *Conan* für PC, Xbox, Playstation 2 und Gamecube. Aktuell befindet sich neben *Age of Conan* noch ein weiterer Conan-Titel in der Entwicklung: THQ werkelt fleißig an einem Teil für die Xbox-360.



>>Geht nur bis zwei: Eieruhr.<<

Dank neuer Direct-X-10-Technik sieht die Grafik von *Age of Conan* fantastisch aus – wie diese Licht-Effekte zeigen.

>>Nicht jedermanns Sache: Ritterschlag.<<

Zwei Krieger bekämpfen sich erbittert auf einem Schlachtfeld, im Hintergund liegen bereits einige Pixelleichen.

Keine Jugendfreigabe

Age of Conan ist nur was für Erwachsene. Das trifft auch auf Folgendes zu:

Pornos



Das Wirtschaftswunder! Laut Umfragen kauft kein Schwein Pornos – zeitgleich führen die Dinger Umsatz- und Gewinn-Statistiken an. So werden allein im Internet jede Sekunde 89 Dollar für pornografische Inhalte ausgegeben. Igitt!

Waffen



Um einen Waffenschein zu bekommen, muss man viele Kriterien erfüllen. Dabei sind Waffen essenziell für ein sicheres Leben. Wer Frieden will, rüste auf! Wie soll man sich sonst gegen diese echt aggressiven Rehe wehren?

PC ACTION (Ab-18-Edition)



Die Quelle allen Übels, das Heft für alle, die im Kino für die Bösen sind – die PC ACTION. In der Ab-18-Edition ist dieses humorlose Schundblatt besonders brutal und verdirbt seit Jahren den Geist der Menschen. „Pfui!", sagen wir.

Tisches steht. Er zuckt einen Moment zurück, als sich unter dem Tisch etwas bewegt, doch man versichert ihm, dass das alles seine Richtigkeit habe – Eidos ist super. Entspannt lehnt sich der Vernichter zurück, die Präsentation kann beginnen. Bevor es jedoch ans Spielen geht, möchten die Entwickler seiner Heiligkeit noch zwei Trailer zum Spiel zeigen, um ihn in die richtige Stimmung zu versetzen. Erling Ellingsen, seines Zeichens Produkt-Manager bei Funcom, startet den ersten Trailer und weist den Meister allen Lebens darauf hin, dass er weltweit zu den ersten außerhalb von Funcom und Eidos gehört, die diese Trailer sehen dürfen. „Verdammt, ist die Kleine gut" entweicht es dem Vernichter. Irritiert fährt Erling Ellingsen mit seiner Präsentation fort. Nachdem die Trailer zu Ende sind, erklärt er noch den grundlegenden Spielablauf, dann geht es endlich los.

BLUT! TOD!! KRIEG!!!

Zu Beginn des Spiels stehen Sie – wie in jedem MMO (**M**assively **M**ultiplayer **O**nline-Game, auf gut Deutsch: Massen-Mehrspieler-Online-Spiel) – vor der Aufgabe, sich Ihren Charakter zu erschaffen. Zur Wahl stehen drei „Rassen", die alle menschlich sind, es gibt also keine Orks, Elfen oder sonstige Fantasy-Wesen. In der Welt von Conan ist so einiges an Vorbildern aus der Realität angelehnt. So gibt es beispielsweise im Osten eine Länderei mit dem Namen Iranistan. Die Frage des Vernichters, ob es denn auch eine Länderei namens USANISTAN gibt, die Iranistan demokratisieren wolle, verneinten die Entwickler. Auch die Rassen haben historische Ursprünge. Die Cimmerier haben ihre Ursprünge bei den Kelten, die Stygier erinnern an die Ägypter und bei den Aquiloniern ließ man sich von den Römern inspirieren. Dies sind die vorherrschenden Völker in Hyboria – der Welt von *Age of Conan*. Als alter Römer-Fanatiker wählte der Vernichter natürlich sofort einen Aquilonier. Entsprechend der Rasse verfügt der Spieler über bestimmte Fähigkeiten, betet andere Götter an und hat unterschiedliche Reittiere. Nachdem die Rasse gewählt ist definieren Sie das Aussehen Ihres Helden, verpassen ihm einen Namen und schon geht es los.

KÄMPF DOCH MAL SELBST!

Sie beginnen als Überlebender eines Schiffbruchs am Strand von Tortage Island. Von dort aus ziehen Sie durch das Reich von König Conan (den Sie übrigens nie selbst spielen), nehmen Aufträge an, sammeln immer bessere Gegenstände und steigen Stufe für Stufe – maximal bis 80. Ihren Helden steuern Sie genretypisch aus

»Die Akupunktur ist so angenehm, dass ich glatt einschlafen könnte.«

Ein Krieger kämpft gegen einen heranstürmenden Reiter, im Vordergrund liegt eine von Pfeilen durchbohrte Pixelleiche.

der Verfolgerperspektive. Eine große Besonderheit von *Age of Conan* ist das Kampfsystem. Wir schauen kurz auf die Konkurrenzspiele. Wie kämpft man in *World of Warcraft*, *Guild Wars* & Co? Richtig. Man klickt auf einen Widersacher, der Charakter haut drauf, ab und an drückt man ein paar Tasten für Zauber oder Tränke, das war's. Bei *Age of Conan* sind Sie endlich richtig gefordert! Einfach auf den Gegner klicken? Vergessen Sie's! Bei *Age of Conan* läuft das so: Sie bewegen sich wie gewohnt mit den Tasten **W**, **A**, **S**, **D**. Auf **Q**, **1**, **2**, **3**, **E** befinden sich die Angriffe. Wollen Sie einen Hieb nach links unten ausführen, drücken Sie **Q**, nach links oben die **1** und so weiter. Das ist gewöhnungsbedürftig, aber funktioniert prima! Außerdem hat diese Art zu kämpfen einige Vorteile. Zum Beispiel, dass endlich auch Spieler mit schlechteren Waffen Chancen gegen gut ausgerüstete Gegner haben – der Faktor „Können" ist nun also maßgeblicher Bestandteil der Auseinandersetzungen. Vielleicht hätten wir dieses Detail erst am Ende des Artikels erwähnen sollen. Der Großteil der *WoW*-Spieler hört nun wohl auf, weiterzulesen.

DER HÖHEPUNKT

Nach gut zwei Stunden Spielzeit geht die Demonstration ihrem Ende entgegen. Die Entwickler und der Vernichter sind zu diesem Zeitpunkt bereits über Berge virtueller Leichen gegangen und kommen gerade auf der verschneiten Spitze eines Gebirges an. Plötzlich taucht ein riesiger Yeti auf und greift die Gruppe an. „Ich komme", stöhnt der Vernichter und die Entwickler ziehen sich dezent zurück, um auf den Meister zu warten. Erst nach einigen Sekunden der Regungslosigkeit bewegt sich der Charakter des Vernichters wieder auf die Gruppe zu – jetzt geht es dem Yeti an den Kragen! Doch schon nach den ersten Schlägen des Schnee-Monsters sackt ein Mitglied der Gemeinschaft tot zu Boden – wie war das mit dem Kragen? Egal, Kampf bis zum letzten Mann! So weit kommt es dann doch nicht. Dank einiger Heilzauber gelingt es, dass keiner mehr das Zeitliche segnet und der Yeti stürzt vor uns in den Schnee. Befriedigt schiebt der Vernichter Maus und Tastatur von sich und steht auf. Zum Abschluss plaudert er noch ein wenig mit den Entwicklern.

MAN KANN NICHT ALLES HABEN

Leider konnte seine Heiligkeit nicht alle Elemente des Spiels antesten. So war zum Beispiel der Siege-Modus nicht spielbar. Will heißen, man konnte noch nicht seine eigene Burg oder

Hier treffen zwei Welten aufeinander

Wenn sich jemand in das Terrain Online-Rollenspiele wagt, kommt er derzeit nicht an einem Vergleich mit *WoW* herum. Jetzt ist *Age of Conan* dran!

WORLD OF WARCRAFT

Blizzards Kassenschlager *World of Warcraft* begeistert seit langer Zeit immer mehr Menschen. Dennoch kritisieren viele die Grafik als „zu knuddelig" oder als Comic-Optik, doch den Erfolg schmälert das nicht. Verschiedene Reittiere, zahlreiche Instanzen (vom Rest der Spielwelt getrennte Abschnitte), Mengen an Gegenständen und ein ausgeklügeltes Gilden-System sorgen dafür, dass *WoW* seit seiner Veröffentlichung die unangefochtene Nummer 1 im Bereich der Online-Rollenspiele ist.



AGE OF CONAN

Age of Conan geht in einigen Bereichen neue Wege, doch nach unserer Testrunde scheint es, als ob den Entwicklern mit einigen Neuerungen wie dem Kampfsystem ein echter Glücksgriff gelungen ist. Am Anfang kommt man kaum damit zurecht, aber nach einer Weile fragt man sich, wie man bisher ohne leben konnte. Wie die zahlreichen Neuerungen bei der breiten Masse ankommen? Keine Ahnung. Aber *AoC* ist definitiv ein ernstzunehmender Gegner für *WoW*. Ob es jedoch Blizzards Goldesel vom Online-Thron stoßen kann? Abwarten!



Mit einem gezielten Tritt setzt dieser Krieger seinen Feind außer Gefecht.

»Schwer verdaulich: Iro-Käse.«

Mit Pfeil und Bogen schleicht sich dieser Aquilonier im hohen Gras von hinten an eine Gruppe Feinde an.

Ein mutiger Kämpfer (rechts) stellt sich einem riesigen Monster entgegen.

Stadt bauen und diese anschließend belagern beziehungsweise verteidigen. Zugegeben, mit einer Handvoll Leuten wäre das wohl nicht besonders spannend und der Bau einer Burg zudem auch sehr langatmig. Reiten war ebenfalls nicht drin. Aber was die Entwickler über die Reittiere ausplauderten, ließ selbst einem erfahrenem Krieger wie dem Vernichter die Augen vor Vorfreude aufblitzen. Wie zuvor kurz erwähnt, verfügt jede Rasse über eine andere Art an Reittieren. Die Aquilonier sitzen traditionell auf Pferden, die Skygier kommen auf Kamelen daher und die Cimmerier ziehen auf Mammuts in die Schlacht! Klingt cool? Abwarten, es wird noch besser! Sie kennen das bestimmt von anderen MMO-Titeln: Reiten ist gut und schön, aber zum Kämpfen hat man abzusteigen. Auch hier punktet *Age of Conan* – Sie reiten, Ihre Waffe wild schwingend, mit Vollgas mitten in die Gegnermenge und teilen von oben herab kräftig aus. Auf einem Pferd oder Kamel ist das schon top – aber auf einem Mammut in die Schlacht zu ziehen, da lacht das Herz eines jeden Kriegers!

NUR EIN TEXT ÜBER ZENSUR

Wer es noch nicht ahnt – *Age of Conan* ist in Sachen Härtegrad realitätsnah: Der Grund findet sich wieder in der literarischen Vorlage. Robert E. Howard gestaltete die Welt düster und heftig, verpasste ihr damit charakteristisches Flair. So kommt es vor, dass Sie einem Kontrahenten im Gefecht eine Gliedmaße abschlagen oder virtuelles Blut durch die Gegend spritzt. Da man in Deutschland unter dem Deckmantel des Jugendschutzes eine Art Zensur betreibe, wie viele Kritiker meinen, ist es nicht sehr wahrscheinlich, dass deutsche Spieler in den Genuss einer unverfälschten Version von *Age of Conan* kommen. Voraussichtlich bekommt das Spiel „keine Jugendfreigabe", ob und wieviel geschnitten werden muss, ist aber noch offen. Egal – was wir in London sahen, wirkte schon sehr gut. Doch man merkte auch, dass es noch einige Baustellen gibt: Gegner und Verbündete ließen sich schwer unterscheiden, die Charakteranimationen waren noch nicht ganz stimmig. Hoffen wir, dass Funcom es schafft, den Termin Ende Oktober einzuhalten. Wenn ja, dürfen Sie und der Vernichter noch dieses Jahr mit einem vielversprechenden Online-Rollenspiel rechnen. Apropos Vernichter – der war übrigens ziemlich irritiert, als er den Raum in London verließ und aus den Augenwinkeln beobachtete, wie ein junger Kerl unter dem Tisch hervorkroch. Dennis Blumenthal

Info: www.ageofconan.com

INTERVIEW „SINN DES LEBENS? DEINE GEGNER ZU VERNICHTEN!"



Erling Ellingsen von Funcom posiert für das beste Magazin der Welt (PC ACTION).

Wir haben die Gelegenheit in London genutzt, um Erling Ellingsen zu interviewen. So eine coole Sau!

PC ACTION Hallo, bitte stell dich kurz unseren Lesern vor.
ERLING ELLINGSEN: Mein Name ist Erling Ellingsen und ich bin Produkt-Manager bei Funcom. Im Grunde heißt das, dass ich ständig gut angezogen auf Partys rumlaufe und mich betrinke, während ich die Leute überzeuge, dass unsere Spiele die besten der Welt sind – glücklicherweise sind sie das auch!

PC ACTION Warum habt ihr gerade die Welt von Conan als Schauplatz für dieses Mehrspieler-Online-Rollenspiel gewählt?
ERLING ELLINGSEN: Wir haben uns sehr viele Lizenzen angesehen und die Frage, die sich eher stellt – warum hat das vorher noch keiner vernünftig getan? Die Welt von Conan ist reich an Inhalten und einzigartig. Zudem ist Conan einer der erfolgreichsten Fantasy-Helden weltweit.

PC ACTION Was ist der Sinn des Lebens?
ERLING ELLINGSEN: Deine Gegner zu vernichten, zu sehen, wie sie vor dir zugrunde gehen, dem Gejammer ihrer Frauen lauschen! Oder coole Videospiele daddeln. Oder am Strand sitzen, Piña Colada trinken und den ganzen Tag Damen-Volleyball genießen.

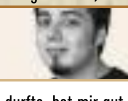
PC ACTION Bitte nenn uns Gründe, warum *Age of Conan* das Ende von *World of Warcraft* einläuten könnte.
ERLING ELLINGSEN: Conan frisst Elfen zum Frühstück– ganz einfach! Nein, ernsthaft: Wir geben den Leuten ein Spiel für Erwachsene, wir geben ihnen Action-Kämpfe in Echtzeit, wir geben ihnen die Möglichkeit zum Burgen- und Städtebau, gewähren Belagerungen und riesige Massenschlachten. Obendrauf packen wir eine Hammer-Grafik!

PC ACTION Ihr nennt *Age of Conan* „Das erste MMORPG für Erwachsene" – warum?
ERLING ELLINGSEN: Wir wollten möglichst nah an Robert E. Howards Original bleiben. Dazu gehört eben auch sichtbare Gewalt und eine angemessene Zahl an halbnackten Frauen. Die Welt von Conan wurde nun mal für Erwachsene erschaffen.

Age of Conan

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Funcom/Eidos
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	31. Oktober 2007
VERGLEICHBAR	Herr der Ringe: Online, WoW

DENNIS BLUMENTHAL



Was ich in London sehen durfte, hat mir gut gefallen. Einiges wirkte sehr durchdacht, doch gab es auch Verbesserungswürdiges. Zum Beispiel fällt es im Kampfgetümmel manchmal noch schwer zu unterscheiden, wer Freund und wer Feind ist. Doch Funcom hat ja noch einige Monate, um derartige Probleme auszumerzen. Ich erhoffe mir viel von *Age of Conan*. *WoW* und *Guild Wars* habe ich beide angespielt, doch längerfristig begeistern konnte mich keiner der beiden Titel. Die Aussicht auf gigantische Schlachten um Burgen und die Möglichkeit, auf Reittieren in den Kampf zu ziehen, lassen mich vor Vorfreude mit einer Rassel durch die Gegend tanzen.

Layout: Anne-Marie Kandler

»Flunder gibt es immer wieder.«

Rasant: Zwei Fahrer liefern sich ein nerven- und reifenzerfetzendes Rennen am Eiffelturm.

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Ab in die Kisten!



Wir klemmten uns hinters Lenkrad und checkten, was die Action-Raserei *Juiced 2: Hot Import Nights* draufhat.

Hot Import Nights, das ist ein US-amerikanisches Autospektakel, bei dem es jede Menge Driftrennen, Motocross-Kunstspringer, Bikini-Wettbewerbe und, richtig, auch jede Menge Importautos zu bewundern gibt. Die Atmosphäre dieses Ereignisses wollen die Entwickler von Juice Games in *Juiced 2: Hot Import Nights* einfangen. Etwa im Karrieremodus, bei dem Sie nicht stur Kurs nach Kurs fahren, sondern die Wahl zwischen einer ganzen Reihe von Strecken haben, die – erfolgreich bestanden – weitere Rennen freischalten. Wir durften uns ein paar Wett- und Driftrennen in Deutschland, Frankreich, den USA und Japan anschauen, insgesamt gibt's elf Austragungsorte mit 32 Strecken. Dazu kommen Herausforderungen wie „Längster Sprung" und „Höchste Geschwindigkeit".

HAUBE AUF!

Autos von der Stange finden Sie sterbenslangweilig? Ihnen kann geholfen werden: Über 250 authentische Zubehörteile dürfen Sie ein- und anbauen, damit Ihr Wagen schöner aussieht und besser fährt. Bis zu 50 Farb- und Aufkleberschichten passen auf die Karosserie – und wenn Sie Ihr Vehikel mit einem Logo des Herstellers veredeln, bietet dieser Ihnen seine Produkte, etwa eine Lachgaseinspritzanlage, besonders günstig an. Die Kohle für solche Umbauarbeiten gibt's



»Entlarvt: Cheater beim Ski-Abfahrtsrennen.«

Action in den Alpen: Wer sagt, dass man nur auf heißem Asphalt um die Ecke driften kann?



»Nach der Disco abgeschleppt.«

Hier jubeln Zuschauer unseren Piloten in den beiden Autos zu.



Zerdeppert: Das Schadensmodell von *Juiced 2* lässt kein gutes Haar an Ihrem Auto.

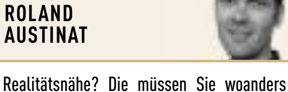
Lebensnah: In *Juiced 2* sind etliche der echten Hot-Import-Nights-Fahrer und -Teams am Start.

bei gewonnenen Rennen. Alternativ wetten Sie auf den eigenen Sieg oder gar das eigene Auto – dann sollten Sie aber ein Reservefahrzeug in der Garage haben, weil das andere im Fall einer Niederlage verlustig geht. Auf die Idee der Fahrer-DNA ist Juice Games besonders stolz: Der PC merkt sich, wie Sie die Strecken meistern, und baut daraus Ihre „Gene". Die treten dann sowohl im Einzelspieler- als auch Online-Modus gegen Sie und andere Fahrer an, was realitätsnäher als ein gespeicherter Geisterfahrer ist, der immer die gleichen Manöver ausführt. Roland Austinat

Info: www.juiced2hin.com

Juiced 2: Hot Import Nights

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Juice Games/THQ
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	Ende 2007
VERGLEICHBAR	Need for Speed Underground



ROLAND AUSTINAT

Realitätsnähe? Die müssen Sie woanders suchen: Wenn Sie hier nach einer kurzen Eingewöhnungsphase aus dem Driften nicht mehr herauskommen, lachen alle Reifenhersteller freudig auf. Ein Schadensmodell gibt's zwar, doch der Spieler steckt seine Kohle zwischen den Rennen in das Tuning seines Autos und nicht in Reparaturen. Mochten Sie die actionlastigen *Need for Speed*-Episoden, dann sollten Sie in der PC-Garage schon mal Platz für *Juiced 2: Hot Import Nights* machen.



Fuhrpark-Freuden: Zu den 90 Fahrzeugen gehören auch amerikanische Muscle Cars.

»Endlich unter der Haube: Motor.«

Ein Plymouth hat die Führung übernommen und prescht mit qualmenden Reifen davon.

NEED FOR SPEED: PRO STREET

Große Schadenfreude

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Mit *Pro Street* beschreitet EA Black Box neue Wege und will die Rennserie ordentlich aufpeppen.

Schnallen Sie sich an, meine Damen und Herren – mit *Pro Street* will die Entwicklertruppe aus Kanada den bisher größten *Need for Speed*-Geschwindigkeitsrausch auslösen. Wenn man bedenkt, dass die Serie bisher durch unglaubliches Tempo-Gefühl brillierte, sind wir reichlich gespannt, inwiefern die Programmierer da noch einen draufsetzen wollen. Die Antwort lautet „Speed Challenge". Dahinter verbirgt sich ein neuer Rennmodus, bei dem es, wie der Name schon erahnen lässt, um aberwitzige Geschwindigkeiten geht. Wer an diesen Veranstaltungen teilnehmen will, braucht allerdings eine frisierte Karre mit allem möglichen technischen Schnickschnack wie Turbolader und Nitro-Einspritzung. Bis Sie sich die Teile leisten können, müssen Sie sich aber erst mal bei etlichen Veranstaltungen das nötige Kleingeld verdienen. Und hier wartet bereits die nächste Neuheit.

LEGAL, ILLEGAL, SCHEISSEGAL

In den vergangenen *NfS*-Teilen drehte sich das Spielgeschehen um illegale Straßenrennen in fiktiven Städten. Jetzt düsen Sie nicht mehr als Gesetzeswidriger durch die Gegend, sondern nehmen an legalen Wettbewerben teil. Deshalb gibt es auch keine frei befahrbare Metropole mehr, sondern professionelle Rennstrecken. Schnelldenker

INTERVIEW

„NUR EINMALIGE, COOLE AUTOS SCHAFFEN ES IN UNSER SPIEL."



John Doyle arbeitet bei EA Black Box und ist Produzent von *Need for Speed: Pro Street.*

Wir haben uns für Sie voll ins Zeug gelegt und einen der begehrten Interviewtermine bei *Pro Street*-Produzent John Doyle ergattert. Sie können es kaum glauben? Wir auch nicht!

PC ACTION Finden die Rennen in *Pro Street* nur noch tagsüber statt?

JOHN DOYLE: Ja, das tun sie. Und ich kann euch auch sagen, warum: Wir wollten für die Autos und die Umgebung in *Pro Street* einen fotorealistischen, charakteristischen visuellen Stil. Wir sind der Meinung, dass die von uns gewählte Tageszeit die enormen grafischen Verbesserungen, die das Team dieses Jahr vorgenommen hat, am besten zur Geltung bringt und das optimale Spielgefühl für die vielen Fans bietet.

PC ACTION Warum gibt es in *Pro Street* keine Polizisten mehr?

JOHN DOYLE: In *Need for Speed: Pro Street* fehlen tatsächlich die Ordnungshüter. Dafür gibt es andere Herausforderungen. So misst sich der Spieler in realitätsnahen Rennveranstaltungen, indem er gegen die besten Fahrer der Welt antritt. Das Kaliber der Konkurrenz garantiert ein sehr intensives Spielerlebnis.

PC ACTION Wie viele Wagen gibt es denn in *Pro Street*?

JOHN DOYLE: Die Liste der Fahrzeuge umfasst im Moment Vehikel aus über 40 Jahren Automobil-Geschichte und ist somit das vielfältigste Angebot an Autos, das wir je erstellt haben. Diesmal gibt es sogar Klassiker wie den 1967 Chevrolet Camaro SS. Als wir damit anfingen, die Autos für das Spiel auszuwählen, war jede einzelne Wahl zu begründen. Um auf unserer Liste zu bleiben, mussten die Autos einmalig, erstrebenswert, denkwürdig oder einfach cool sein.

PC ACTION Wie sieht es mit dem Schadensmodell aus?

JOHN DOYLE: Wie im wirklichen Leben beeinflusst der Schaden die Reaktion des Fahrzeugs. Der Schaden bleibt auch für das gesamte Rennen bestehen. Wenn ein Teil vom Auto abgerissen wird, bleibt es als Hindernis liegen und wirft mit ein wenig Glück eine gegnerische Karre aus dem Rennen.

»Kriminell: Banden-Werbung.«

Ein Audi RS4 verfolgt einen Mazda RX-7. In den Kurven qualmen die Reifen.

»Gilt nicht für Autos: Rauchverbot.«

Feine Heckansicht: Mazda RX-7 (links) und Audi RS4.

»Unfallopfer: Ego-Perspektive.«

Bei diesem umlackierten Mazda RX-7 kommt das Schadensmodell besonders gut zur Geltung.

»Extravagant: Sexpuppe im XXL-Format.«

Wunderschön und schnell: Mazda RX-7 (links) und Audi RS4.

wissen jetzt auch, wo der Name des neuen *NfS*-Familienmitglieds herkommt. Legale Kurse haben natürlich große Auswirkungen auf das Spielgefühl. So haben Sie es diesmal nicht mit hartnäckigen Polizisten und plötzlich auftauchendem Gegenverkehr zu tun, sondern sehen sich mit dem knallharten Renngeschäft konfrontiert. Laut Electronic-Arts-Pressemeldungen erwarten Sie vier Spielmodi: Grip, Drift, Drag und die bereits erwähnte Speed Challenge. Bei Drift-Veranstaltungen erhalten Sie Punkte für Schlitterpartien. Beim Drag müssen Sie die Gangschaltung perfekt beherrschen, um möglichst schnell auf Touren zu kommen. Im Grip-Modus geht es in Rundkurs-Rennen über mehrere Runden. Illegal ist hier nichts mehr, dennoch haftet auch *Pro Street* das typische *NfS*-Untergrundflair an. Schön!

LASS ES KRACHEN!

Die unserer Ansicht nach gravierendste Neuerung ist das Schadensmodell. Gut, ein paar Kratzer hier und ein paar Beulen dort gab es in der *NfS*-Serie schon immer, aber schrottreif konnte man seine Karre nie fahren. Das ist jetzt anders: In *Pro Street* entsteht der Schaden dort, wo Sie angeeckt sind, derbere Kollisionen ziehen gar den Verlust einzelner Wagenteile nach sich. Das kann auch zu Ihrem Vorteil sein, denn vielleicht rast ein Verfolger in die eben verlorene Seitentür und macht so einen unfreiwilligen Ausflug ins Grüne. In *Pro Street* soll sich der Zustand Ihrer PS-Schleuder erstmals auf das Fahrverhalten auswirken. Sollten Sie es in den Anfangsrunden zu arg treiben, würde Ihre Karre im Schleichtempo der Ziellinie entgegen tuckern. Das wäre wirklichkeitsnah und würde die Sache sehr spannend machen. Das Spielgefühl wäre dadurch aber auch ein anderes: Während Sie in den meisten *NfS*-Teilen den Eindruck hatten, einen Panzer zu steuern, hätten Sie es nun mit sensiblen, hoch technisierten Gefährten zu tun. Ralph Wollner

Need for Speed: Pro Street

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	EA Black Box/Electronic Arts
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	Herbst 2007
VERGLEICHBAR	NfS: Carbon, Juiced

RALPH WOLLNER



Die *Need for Speed*-Serie gehört zu den Sonnenseiten im Leben eines Spieletesters. Trotz kleinerer Auf und Abs lag die Qualität der Titel bisher immer im 80er-Bereich. Und das wird sich wohl auch bei *Pro Street* nicht ändern. Mit vielen Neuheiten wie dem detaillierten Schadensmodell, noch mehr Tuning-Möglichkeiten und dem neuen Spielmodus Speed Challenge hat *Pro Street* keinen Add-on-Charakter, sondern will die Fangemeinde mit einem frischen *Need for Speed*-Gefühl verwöhnen. Das ist doch mal ein Wort!



»Fett geworden: der Rote Blitz.«

Dank der vielen Tuning- und Lackiermöglichkeiten sind Ihrer Fantasie keine Grenzen gesetzt.



»Den neuen Audi wollten alle sehen.«

In den Drift-Rennen kommt es auf eine gute Kurventechnik an. Hier sehen Sie einen Audi RS4.

Eine Truppe Riesenungeheuer krabbelt aus dem Wasser und greift die Basis der Menschen an.

»Nicht immer reizvoll: nackte Schnecken am Strand.«

DAY OF ATLANTIS

Gib mir Meer!

Was tut die Menschheit, wenn die Rohstoffe aus sind? Kommen Sie jetzt ja nicht mit „Irak angreifen", da kam Ihnen schon einer zuvor.

In *Day of Atlantis* hat die Menschheit alle natürlichen Ressourcen aufgebraucht und bohrt deshalb am Meeresgrund nach Öl. Das lässt sich das bislang ertrunken geglaubte Volk der versunkenen Insel Atlantis nicht gefallen. Deshalb herrscht zwischen den Erdlingen und den Atlantidern eine feuchtfröhliche Bombenstimmung.

RIESENDINGER

Elf Einsätze pro Partei sollen es im Echtzeit-Strategiespiel werden, verkündet René Kluz stolz, der Verkaufsleiter des russischen Vertriebs Play Ten. Obwohl sein Englisch einen charmant-witzigen Dialekt enthält, der uns fast zum Kugeln bringt, starren wir wie gebannt auf den Präsentationsbildschirm. Dort trampeln gerade aus der Vogelansicht die Atlantider-Truppen durch eine Menschenbasis, nieten jeden Erdling um und jagen Fabriken, Kasernen und Kraftwerke in die Luft. Die Explosionen hinterlassen tiefe Krater im Boden. Das erinnert uns an *Perimeter* – dort konnte der Spieler ebenfalls dasTerrain verformen, um es zu seinen Gunsten zu nutzen. René geht ins Detail: „Als Mensch errichten Sie zum Beispiel eine Basis auf einem Hügel. Da kommen die ans Wasser gebundenen Einheiten der Atlantider nicht hin. Wenn diese Meeresbewohner jedoch einen Damm in der Nähe sprengen und die Gegend überfluten, bleibt die Hügelbasis nicht lange stehen." Zum Beispiel wegen der riesigen Kampfeinheiten der Fischgesichter. Während die Menschen etwa auf bewährte Panzer setzen, züchten Atlantider allerlei Wasserzeugs zu Waffen heran. Wie wäre es mit einem 40 Meter langen Riesenkraken, der ganze Basen im Nu zerlegt? Solche Zerstörungsorgien konnten wir allerdings noch nicht in Aktion sehen – wegen der frühen Spielversion.

Alexander Frank

Info: www.playten.com

Day of Atlantis

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	World Forge
FERTIG ZU	50%
ERSCHEINT	1. Quartal 2008
VERGLEICHBAR	Perimeter, Maelstrom

ALEXANDER FRANK

Normalerweise halte ich nichts von ekelerregenden, riesigen Ungeheuern, die aus irgendwelchen feuchten Löchern hervorkrabbeln und meinen Lebensraum einengen. Aber Kollege Blumenthal will einfach nichts gegen diese Silberfische in seiner neuen Wohnung unternehmen, weil er sonst gar keine Haustiere hätte. Bei *Day of Atlantis* kommen mir die Wasserviecher dagegen ganz recht. Am liebsten würde ich jetzt schon meine Atlantider-Truppen herumkommandieren. Schade, dass es noch so lange dauert!



»Merke: niemals Enten in Tschernobyl füttern.«

Die Infanterie der Menschen kämpft gegen die Angreifer aus dem Wasser.



»Übertönt jedes Orchester: Stalin-Orgel.«

Ein Mehrspieler-Gefecht zweier Kontrahenten. Geplant sind bis zu acht Spieler.

»Gargamel hatte keine Chance.«

In *Worldshift* ist die gesamte Vegetation auf der Erde durch die mysteriöse Seuche mutiert.

Für ein Echtzeit-Strategiespiel sieht die Grafik bereits jetzt sehr gut aus (beachten Sie die Licht- und Wasser-Effekte).

Eine Gruppe Soldaten der Menschenfraktion durchquert die verregnete Landschaft.

WORLDSHIFT

Schöne neue Welt

Vortexte sollen Interesse wecken. Lesen Sie unbedingt den folgenden Text, denn *Worldshift* sieht richtig gut aus.

Die Geschichte von *Worldshift* ist ansprechend, aus Platzgründen liefern wir die Kurzfassung: 21. Jahrhundert, mysteriöses Objekt (genannt „Shard Zero") schlägt auf Erde ein, löscht Menschheit nahezu aus und bringt tödliche Seuche. Seuche verändert Natur und einige der überlebenden Menschen. Alles klar?

DREI-RASSEN-GESELLSCHAFT

In *Worldshift* kämpfen drei Rassen um die Herrschaft über den Planeten – die Menschen, die sich eine neue Zivilisation aufgebaut haben und nun in fünf „Mega-Cities" leben; die Tribes, das sind Menschen, die durch die Seuche mutierten; The Hive (auch der Kult genannt), eine außerirdische Rasse, die ihr Glück fortan auf der Erde sucht. So weit klingt alles recht normal. Doch *Worldshift* schickt sich an, das Genre der Echtzeit-Strategiespiele kräftig aufzumischen. Die Entwickler der Black Sea Studios aus Sofia (Bulgarien) versprechen zahlreiche Neuerungen, die ein frisches Spielgefühl vermitteln dürften. So soll statt eines ausgeprägten Technik-Baums ein Inventar-System für Abwechslung sorgen. Die Gegenstände finden Sie während der Missionen. Die Objekte verbessern die Eigenschaften der Rassen – bei den Menschen sind das zum Beispiel Rüstungen, Schilde, Implantate. Zwischen den Missionen wählen Sie, welche der gesammelten Gegenstände Sie einsetzen. Wichtig: *Worldshift* kommt mit einem Kooperativ-Modus. Sie dürfen es also mit anderen durchspielen! Für Echtzeit-Strategen ist das eine wirklich seltene Freude. Gravierende Kritikpunkte sind uns bislang unbekannt. Ach ja, besuchen Sie doch mal die offizielle *Worldshift*-Webseite, es lohnt sich. Dennis Blumenthal

Info: www.worldshift-game.com

Worldshift

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Black Sea Studios
FERTIG ZU	50%
ERSCHEINT	2008
VERGLEICHBAR	Command & Conquer 3

DENNIS BLUMENTHAL

Sie haben es vielleicht gemerkt – *Worldshift* gefällt mir richtig gut. Ich gebe Herrn Handjiev recht: Spielerisch hat sich lange nichts getan im Bereich der Echtzeit-Strategie. Ob mit Basenbau oder ohne, das Spielgefühl ist trotzdem immer irgendwie gleich. Wenn *Worldshift* es schafft, frischen Wind in dieses festgefahrene Genre zu bringen, dürfte das Spiel viele Anhänger finden. Was uns bislang bekannt ist, macht Lust auf mehr. Ich jedenfalls freue mich auf *Worldshift* – allein schon wegen des Kooperativ-Modus!

INTERVIEW

„DER KOOPERATIV-MODUS IST ENORM WICHTIG FÜR *WORLDSHIFT*!"


Vesselin Handjiev ist bei den Black Sea Studios leitender Entwickler von *Worldshift*.

Wir wechselten ein paar Worte mit Vesselin Handjiev, leitender Entwickler bei den Black Sea Studios.

PC ACTION Was ist denn das Besondere an *Worldshift*?

Vesselin Handjiev: Jemand hat mal gesagt, dass wir seit fast 15 Jahren im Prinzip immer das gleiche Echtzeit-Strategiespiel daddeln. Natürlich, die Grafik wurde ansehnlicher, aus dem Zweiten Weltkrieg wurde ein fiktiver dritter Weltkrieg, die Zwischensequenzen sehen schicker aus und so weiter. Aber als wir anfingen, an *Worldshift* zu arbeiten, entschlossen wir uns, das Risiko in Kauf zu nehmen und ein Spiel zu entwickeln, bei dem die Leute nicht denken „Das habe ich doch schon mal gespielt".

PC ACTION Erzählst du uns bitte etwas über den Kooperativ-Modus?

Vesselin Handjiev: Der Kooperativ-Modus ist enorm wichtig für *Worldshift*. Im Spiel gibt es auf der ganzen Welt versteckte, mysteriöse Orte, die Spieler gemeinsam entdecken können. Diese Missionen sind nicht leicht und werden im Spielverlauf immer schwieriger. Doch je schwieriger die Mission, desto größer die Belohnung.

PC ACTION Glaubst du, dass die Menschheit das Jahr 2007 heil übersteht?

Vesselin Handjiev (lacht): Wir würden kein Spiel entwickeln, wenn wir glaubten, dass am Ende keiner mehr da ist, um es zu spielen.

TEST

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!**
   Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
   Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!**
   Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
   Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über zehn Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!**
   Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!**
   Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!**
   Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.


Der ägyptische Kampfmagier wehrt sich gegen eine Gruppe von Seths Schergen.

»Dürfen weiter unbeschwert qualmen: Kunstraucher.«

AUF DVD
PATCH, VIDEO

LOKI: IM BANNKREIS DER GÖTTER

Update: Kinderkrankheiten adios!

Kurz nach dem Verkaufsstart stellte der Entwickler Cyanide Studios die ersten Updates für *Loki* zur Verfügung.

ACTION-ROLLENSPIEL | In unserem Test in der Ausgabe 8/2007 bemängelten wir vor allem den stockenden Ablauf von *Loki*. Der Hersteller reagierte prompt: In der Liste der Verbesserungen finden sich mehrere Einträge über behobene Kollisionsfehler, die Ihre Spielfigur unnötig oft aufgehalten haben. Des Weiteren feilten die Macher am Mehrspieler-Modus. Zumindest ein Teil der Verbindungsabbrüche gehört mit dem Update 2 der Vergangenheit an. Auf der Ab-18-DVD ist aus Platzgründen übrigens nur Patch Nummer 1, der aktuelle Patch Nummer 2 hat es auf die Ab-16-DVD geschafft. Fröhliches Monsterschlachten! Alexander Frank

Info: www.loki-game.de

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD

Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP

Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST

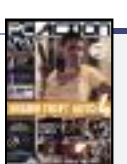
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Hardware	Beschreibung
91 - 100%	Hardware: 1 - 1,49	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	Hardware: 1,5 - 1,99	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	Hardware: 2 - 2,49	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	Hardware: 2,5 - 2,99	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	Hardware: 3 - 3,49	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	Hardware: 3,5 - 3,99	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	Hardware: 4 -6	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hundertprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.



PC ACTION

PREIS	€ 5,30
TERMIN	17. Januar 1996
GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GB Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
− Unglaublich viel Blödsinn	-20%
− Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
− Tester-Team zu kompetent	-20%
− Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
− Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%
=	

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.



EINZELSPIELER

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

	JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	LUKASZ CISZEWSKI	ALEXANDER FRANK	CHRISTIAN GÜRNTH	DENNIS BLUMENTHAL
	Ego-Shooter, Action-Adventures	Actionspiele & Ego-Shooter	Rollen- & Actionspiele	Action-, Sport- & Rennspiele	Actionspiele & Mehrspieler-Shooter	Strategie-, Action- & Rollenspiele	Strategie-, Action- & Mehrspieler-Shooter	Echtzeit-Strategie & Taktik-Shooter
ARENA WARS RELOADED (siehe Seite 99)	■■	■	■■	■■■	■■	■■	■■■	■■■
	Irgendwie unattraktiv. Genau wie meine Kollegen.	Manches Schweigen ist beredter als jedwede Rede.	Halbgarer Mix aus Strategie und Action, der mich null anmacht.	Ganz nett, aber irgendwie nicht Fisch und nicht Fleisch.	Genau wie *Matrix Reloaded*: nicht so prall!	Würde ich sofort kaufen. Und gleich verschenken.	Schöne Action mit doofen, charakterlosen Darstellern.	Nettes Strategiespiel für zwischendurch.
ATTACK ON PEARL HARBOR (siehe Seite 93)	■■■	■■■	■	■■■	■■	■■	■■	■■
	Pearl Harbor, ist das nicht das Schiff von Jack Sparrow?	Ballern, baaallern, BAAAAALLERN!	Finde ich so ansprechend wie eine Karriere als Perlentaucher.	Simple, aber spaßige Luftgefechte. Auf Dauer öde.	Was suchen Minitests eigentlich auf dieser Seite?	So spannend wie Dauermigräne.	Für mich so interessant wie kostenlose Fleischwurst.	Ganz in Ordnung, aber auf Dauer langweilig.
DRIVER: PARALLEL LINES (siehe Seite 86)	■■■	■■■	■	■■■	■■	■■■	■■	■■■■
	Den Glanz von damals wird *Driver* nie wieder bekommen.	Nicht schlecht! Echt nicht schlecht. Aber auch nicht gut.	*Driver* ist wie *GTA*: vollkommen überbewerteter Mist.	Der neue Held gefällt mir nicht. Der Rest ist in Ordnung.	Boah, *Driver* ist tot! Teil 1 habe ich damals geliebt!	Sogar mein Handy kann bessere Grafik darstellen.	Teil 1 war göttlich – leider verstarb die Serie.	*Driver 1* hat mich damals zum Autofahren gebracht!
HARRY POTTER UND DER ORDEN DES PHÖNIX (siehe Seite 92)	■■	■■	■■■■	■	■■■	■■■	■■■	■
	Schön, aber langweilig. Ich gehe lieber in den Film.	Harry Potter stinkt nach Otter!	Gutes Potter-Spiel. Leider begreifen das die Kollegen nicht.	Ich konnte diesen kleinen Scheißer noch nie leiden.	Zwar nicht mein Thema, aber ein anständiger Titel.	Ich MUSS mit meiner Holden den Film ansehen. Würg!	Harry Potter ist mir scheißegal, aber das Spiel ist okay.	Eigentlich okay, aber eine Sache stört: Harry Potter!!!
JACK KEANE (siehe Seite 94)	■■■■	■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■
	Nicht so gut wie *Monkey Island*, aber immerhin. Weiter so!	Adventures sind mir seit *Hulk* auf dem C64 ein einziges Rätsel.	Anspruchsvoll, gut aussehend und intelligent – wie ich.	Komisch – normalerweise hasse ich solche Titel.	Zwar nicht mein Thema, aber trotzdem ein feines Spiel.	Dafür lohnt es sich, PC ACTION-Redakteur zu sein!	Nicht ganz so stark wie *Ankh* und *Sam & Max*. Trotzdem gut.	Sehr gutes Abenteuer, gefällt mir richtig gut!
LOST PLANET: EXTREME CONDITION (siehe Seite 78)	■■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■
	Fünf Punkte, weil diesen Monat nichts Besseres kam.	Ballern, baaallern, BAAAAALLERN!	Extrem gute PC-Umsetzung des fulminanten 360-Hits.	Knallt und rumst an allen Ecken. So muss das sein!	Genau mein Thema. Bombastische Action!	Ganz cool und das nicht nur wegen des Schnees.	Alter! Diese abgefahrenen Explosionen! Voll mein Ding!	Scharfe Optik, ordentlich Action – wie ein guter Porno!
SHREK DER DRITTE (siehe Seite 93)	■	■■■■	■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■■
	Programmiert endlich mal ein gutes Spiel mit Shrek!	Besser als der dritte Film (ich weiß, das muss nichts heißen).	Netter erster Film. Was danach kam, braucht niemand.	Ziemlicher Kindergarten mit kultigen Hauptfiguren.	*Shrek* spiele/gucke ich nicht. Erinnert mich an Fischer.	Ist des Filmes würdig. Soll heißen: Durchschnitt.	*Shrek* ist so unglaublich geil! Zumindest im Kino.	Fleht um Gnade vor dem gestiefelten Kater!
WORLD POKER CHAMPIONSHIP 2: FINAL TABLE SHOWDOWN (siehe Seite 98)	■	■■	■■■■	■■	■■■	■■■	■■■	■■■
	Virtuelles Poker ist so spannend wie virtuelles Geld.	Ich spiel nur *Strip Poker*. Mit Mädels, die es nicht können.	Allein todlangweilig, Online macht's echt Laune.	Pokern ist nicht mein Ding. Erst recht nicht am PC!	Okay. Spiele aber lieber um echte Koh ... ähm, Chips.	Früher dachte ich immer, Poker kommt von Pokérmon!	Sehen Sie die Meinung des Herrn Blumenthal.	Poker ist super, aber am PC fehlt mir die Atmosphäre.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠💣☹

Das Gastspiel des Monats

Dennis Blumenthal betätigte sich als Reporter im Krisengebiet: Er flog nach London und spielte dort *Age of Conan*.

Im Vorfeld möchten wir eines klarstellen: Natürlich hat Dennis Blumenthal rein gar nichts mit den Autobomben zu tun, die am Tag seines London-Aufenthalts in der britischen Hauptstadt gefunden wurden – verstehen Sie, absolut gar nichts! Er traf bei Eidos die *Age of Conan*-Entwickler von Funcom und spielte mit ihnen und einigen anderen handverlesenen Journalisten das neue Online-Rollenspiel der norwegischen Entwickler. Das Ergebnis seines Ausflugs lesen Sie ab Seite 64. Sie fragen sich, wer die heiße Schnitte im Arm von Herrn Blumenthal ist? Nein? In der der Bildunterschrift steht's trotzdem.



»Modern: Scheinehe.«

Emily Britt (Eidos-Pressesprecherin) mit PC ACTION-Redakteur D. Blumenthal.

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

Titel	Hersteller	Ausgabe
ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	8/2005
Mafia	Illusion Softworks	9/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios	12/2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	1/2007
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	5/2006
ACTION-ROLLENSPIEL		
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	6/2005
Titan Quest: Immortal Throne	Iron Lore	5/2007
ADVENTURE		
Ankh: Herz des Osiris	Deck 13	1/2007
Jack Keane	Deck 13	9/2007
Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!	Telltale Games	5/2007
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1701	Sunflowers	1/2007
Das achte Weltwunder	Funatics	5/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	1/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
Supreme Commander	Gas Powered Games	4/2007
Spellforce 2	Phenomic	5/2006
EGO-SHOOTER		
Call of Duty 2	Infinity Ward	1/2006
Half-Life 2	Valve	12/2004
S.T.A.L.K.E.R.	GSC Gameworld	5/2007
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	1/2002
Flight Simulator X	Microsoft	1/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	4/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Dice	8/2005
Battlefield 2142	Dice	12/2006
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Der Herr der Ringe: Online	Turbine	7/2007
Guild Wars: Nightfall	Arena Net	1/2007
WoW: The Burning Crusade	Blizzard	3/2007
RENNSPIEL		
Colin McRae: Dirt	Codemasters	8/2007
DTM Race Driver 3	Codemasters	4/2006
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	1/2006
ROLLENSPIEL		
Gothic 3	Piranha Bytes	12/2006
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	4/2005
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	Bethesda Softworks	6/2007
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4	Firaxis	1/2006
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	7/2006
Medieval 2: Total War	Sega	12/2006
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	2/2005
The Movies	Lionwead	1/2006
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	7/2006
SPORTSPIEL		
Madden NFL 07	EA Kanada	11/2006
NHL 07	EA Sports	11/2006
Pro Evolution Soccer 6	Konami	12/2006
TAKTIK-SHOOTER		
Ghost Recon Adv. Warfighter 2	Grin	8/2007
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft Montreal	2/2007
S.W.A.T. 4	Irrational Games	5/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	4/2002
Port Royale 2	Ascaron	6/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	1/2004



»Gibt's nicht nur beim Italiener: Kaltzone.«

Bewaffnete Schneepiraten nehmen den Helden Wayne Holden ins Visier.

Wayne Holden, hier mit einem dicken Gewehr, ist der Hauptcharakter in *Lost Planet: Extreme Condition.*

AUF DVD VIDEO

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

Mach sie alle kalt!

Ihnen gehen die hohen Temperaturen und das Geschwitze auf den Senkel? Das kühlt Sie ab!

Protagonist Wayne Holden ist ein armes Schwein. Sein Vater Gale hat sich auf dem fernen Eisplaneten E.D.N. 3 mit einem mächtigen Unternehmen angelegt und ist dabei draufgegangen. Scheinbar hat ein haushohes, außerirdisches Vieh Gale Holden plattgemacht, doch so genau kann sich Wayne gar nicht an den Vorfall erinnern. Er hockte nämlich für einige Zeit ohne Bewusstsein im Wrack seines Mech-ähnlichen Kampfanzugs. Merkwürdigerweise überlebte er, trotz der unchristlichen Temperaturen. Ein paar Schneepiraten befreien Wayne aus dieser misslichen Lage. Reden wir aber nicht weiter um den kalten Brei herum, schließlich geht es in *Lost Planet: Extreme Condition*, einem Shooter aus der Verfolgerperspektive, nur darum, möglichst schnell möglichst viel Pixelmunition zu verballern.

DER WEISSE PLANET

Weil es auf E.D.N. 3 so arschkalt ist, dreht sich in *Lost Planet* alles um die sogenannte Thermal-Energie. Diese Substanz verhindert, dass Wayne bei seinen Ausflügen an die Planetenoberfläche erfriert. Kontinuierlich geht die T-ENG-Anzeige zur Neige und sobald die Leiste null erreicht, ist es mit Waynes Lebensenergie vorbei. Um die T-ENG aufzuladen, kloppen Sie Gegner und durchforsten die Umgebung. Vor allem die mysteriösen, potthässlichen außerirdischen Akriden hinterlassen massig Thermal-Ener-



Nevec-Soldaten blockieren eine Straße. Die rote Tonne im Vordergrund ist eine Datenstation, wo man Thermal-Energie erhält.

»Nicht mehr sicher: Straßenstrich.«

Nevec-Soldaten machen Jagd auf Schneepiraten.

Hängend nimmt Wayne die außerirdischen Akriden aufs Korn.

»Kriegt gleich einen auf die Rübe: Schneemann.«

Diese bedrohlichen Akriden heißen Dongos und rollen in der Gegend herum, um Wayne zu plätten.

gie, die es aufzusammeln gilt. Auch in der Umgebung finden Sie an jeder Ecke die wertvolle Substanz. Autowracks, Akriden-Nester, kaputte Kampfanzüge oder Tanks – nehmen Sie alles auseinander, um nicht den T-ENG-Mangel zu erleiden. Aber aufgepasst! Manche Fässer und Behälter explodieren, also bloß Abstand halten! Zudem ist es ratsam, zuerst die Gegner in Ihrer Nähe anzugreifen. Ballern Sie nämlich Außerirdische und Schneepiraten aus der Ferne um, müssen Sie hetzen, um deren Thermal-Energie aufsammeln zu können. Unser Tipp: konzentrieren Sie sich am besten immer auf die unmittelbare Umgebung und schießen Sie sich Stück für Stück den Weg durch die umkämpften Winterlandschaften frei, statt als Schnee-Rambo herumzuwüten.

WER IST HIER DER BOSS?

Die Bossgegner am Ende jeder Mission kommen sehr konsolig daher: In einer geschlossenen Arena konfrontiert Sie das Spiel mit genervten Riesen-Akriden oder Obermotzen im Kampfanzug. Meistens vergehen ein paar Minuten, bevor Sie die richtige Taktik herausgefunden haben, um die Bosse auszutricksen und aufs Kreuz zu legen. Große Gegner am Levelende haben zwar immer auffällige, gelb und orange leuchtende Schwachpunkte am Pixelkörper. Aber um diese Punkte ständig befeuern zu können, ohne dass sich Waynes Lebensenergie auflöst, bedarf es einer effektiven Taktik. Rennen Sie jetzt wild in der Gegend herum oder suchen Sie sich eine ruhige Ecke? Schnappen Sie sich den Kampfanzug oder schafft es Wayne auch zu Fuß, den

Die volle Packung?

Skandal! Capcom behandelt Konsolenspieler besser als uns PC-Zocker. Wir verurteilen diese Ungerechtigkeit!

Anfang des Jahres erschien die Konsolenversion von *Lost Planet* in zwei Ausführungen, die PC-Edition kommt aber ohne Extras auf den Markt. Und was ist in der Special Edition der Xbox-360-Fassung (Bild) drin? Sie enthält neben dem Hauptspiel eine Bonus-DVD mit Bildern und Filmchen sowie ein kleines Buch mit Konzeptzeichnungen. Zudem ist die Packung nicht aus Plastik gefertigt, das ganze Zeug liegt stattdessen in einer Metall-Box. Aber mal unter uns und zur Beruhigung: So beeindruckend ist das Bonus-Material der Special Edition nun wirklich nicht!

»Fehlfunktion: Schneekanone.«

Ein langbeiniger Akrid stürmt auf Wayne zu.

Im mächtigen Vital Suit ballern wir kleine Soldaten um.

Herr Holden hat einem Vital Suit das Geschütz geklaut und flüchtet vor Basil in ihrem Kampfanzug.

Zu den Nebendarstellern in *Lost Planet: Extreme Condition* zählt die selbstbewusste Basil.

Boss zu bezwingen? Und welche Knarre eignet sich besser für die Konfrontation? Das Plasmagewehr, die Schrotflinte oder doch die klassische Maschinenpistole? Die Bossgegner bieten allerdings keine spielerische Abwechslung. Lässig wäre doch gewesen, wenn man beispielsweise in Action-Sequenzen mit Wayne auf den Bossen herumturnen dürfte. Stattdessen hämmern Sie permanent auf die Feuertaste.

NETTE BEDIENUNG

Apropos, da *Lost Planet* bereits im Januar auf der Xbox 360 erschien und somit für Gamepads ausgelegt ist, war es interessant zu sehen, ob Capcom die PC-Gemeinde womöglich mit einer verkorksten Steuerung verschreckt. Gründe für solche Befürchtungen gibt es in Hülle und Fülle, schließlich kann man die gelungenen Konso-

Coole Typen

***Lost Planet*-Held Wayne Holden ist cool, weil er jahrelang im Eis lag und überlebte. Wir stellen drei weitere, verdammt coole Typen vor.**

Das Ding



Ganz oben in der Coolness-Hitparade: John Carpenters Horror-Streifen *Das Ding* mit dem lässigen Kurt Russell. Darin murkst ein mysteriöses, außerirdisches Monster eine Gruppe Wissenschaftler ab. Spannend!

Urmel

Urmel, bekannt aus den Kinderbüchern und -filmen *Urmel aus dem Eis*, ist eine Mischung aus Dinosaurier und Säugetier (genau wie Jopi Heesters) und kann sprechen. Wenn wir es uns genau überlegen, finden wir das Vieh scheiße.

Chris Benoit

Foto: action press

Der kanadische Wrestler ist ein besonders cooler Typ, da er unter der Erde liegt. Ende Juni tickte Chris Benoit aus und brachte seine Familie und danach sich selbst um. Das ist mal mächtig uncool, meinen wir.

»Hurra, heute ist Kratertag!«

Der Protagonist seilt sich in eine von Akriden besetzte Halle ab und ballert auf explosive Fässer.

lenumsetzungen – genau wie das Gehalt von eines Straßenmusikanten – an einer Hand abzählen (siehe Kasten „Es kommt auf die Technik an!", Seite 83). Aber wir geben Entwarnung: *Lost Planet* ist zwar ein Konsolen-Shooter, spielt sich aber auch anständig am Monitor. Wie erwartet, lässt es sich mit Maus und Tastatur um einiges angenehmer und genauer zielen als mit Analogsticks. Besonders erfreulich ist, dass Capcom die Zeit für technische Verfeinerungen genutzt hat. Ja, richtig gehört, endlich hat man einen Konsolentitel anständig an PC-Hardware angepasst. Wer die Xbox-360-Version schon mal zu Gesicht bekommen hat, erkennt die detaillierteren Umgebungstexturen, den feineren Schnee und die schärferen Waffeneffekte der PC-Fassung auf Anhieb. Zudem unterstützt *Lost Planet* Direct X 10, die neue Generation der Windows-Grafikschnittschnelle. Bevor wir Sie mit Einzelheiten langweilen (Interessierte lesen unseren Direct-X-10-Artikel ab Seite 134), fassen wir kurz zusammen, was DX 10 bringt: mehr Power!

REINE KOPFSACHE

Lost Planet ist ein linearer Shooter, der Ihr Gehirn nicht belastet. Erfreulich ist jedoch, dass die Levels meist weiträumig daherkommen und nicht den Eindruck erwecken, dass Sie sich in einem begrenzten, engen Areal befinden. Durch die praktischen Datenstationen, die in regelmäßigen Abständen in den Missionen verteilt sind, kriegen Sie immer mit, in welche Richtung Wayne rennen soll. Wir sagen ja: Einen Hauptschulabschluss brauchen Sie für *Lost Planet: Extreme Condition* nicht. Das freut Lindsay Lohan, Paris Hilton, George W. Bush, Rapper Bushido, die Bohlen-Ex Estefania und unsere Chefs.

GESCHICHTENERZÄHLER

Zwar sind wir der Meinung, dass bei guter Action, ob im Film oder Spiel, die Hintergrundgeschichte zweitrangig ist, trotzdem möchten wir Ihnen die Geschehnisse resümieren. Hauptcharakter Wayne Holden schläft im Eis. Aber nicht, um in der Zukunft aufzutauen und sich klonen zu lassen, so wie es reiche Menschen schon heute vorhaben.

So spielt sich Lost Planet

Sie meinen, in einem lupenreinen Shooter gibt es nicht wirklich viel zu tun? Damit haben Sie sogar recht.

BALLERN



Ob zu Fuß oder im Vital Suit: 99 Prozent der Spielzeit ballern Sie wild um sich. Sie erledigen Nevec-Soldaten, Schneepiraten und Alien-Abschaum. So muss es sein!

FLIEGEN



In den Kampfanzügen ballert es sich am besten. Im späteren Verlauf des Abenteuers setzen Sie sich sogar in einen fliegenden Vital Suit. Fein!

MEHRSPIELER

Nett ist der Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Teilnehmer, bei dem Sie sich in vier Spielmodi mit Leuten im Netzwerk oder Internet die virtuelle Birne einschießen.

GESCHICHTE



Man muss es mal so hart sagen: Die Hintergrundgeschichte und Dialoge in *Lost Planet* sind Unfug. Immerhin sind die Zwischensequenzen gut gemacht.

PC ACTION-Testlogbuch
Lost Planet

Die PC-Fassung des frostigen Konsolen-Shooters ist da. Los geht's! Oder nicht?

LUKASZ CISZEWSKI



MONTAG, 25.6.2007 | 14:05 Uhr

Vor ein paar Jahren war alles noch einfach für uns Spieleredakteure. Man bekam vom Chef einen Rohling in die Hand gedrückt und durfte sofort damit beginnen, ein Spiel zu zocken und zu testen. Heutzutage ist alles viel komplizierter: Wir kriegen per E-Mail einen Code geschickt (Beispiel: 1cH-hA55e-d13s3-L09buc4-5cHe1ße), den wir dann in Valves Onlinedienst Steam reintippen, um den Download von *Lost Planet* freizuschalten. Hurra! Danach ist es nur noch eine Sache von Stunden, bis ich endlich mit der Arbeit beginnen darf. Doch wie vertreibe ich mir die Zeit? Vielleicht behaupte ich einfach, ich hätte Magenkrämpfe und müsste nach Hause? Gute Idee! Meine Chefs sind so unglaublich leichtgläubig ...

DIENSTAG, 26.6.2007 | 9:28 Uhr

Der Tag im Biergarten war sehr angenehm. War da nicht noch was? Ach ja, der Download! Juhu, *Lost Planet* ist startbereit. Steam fragt mich, ob ich die Direct-X-9- oder Direct-X-10-Fassung spielen möchte. Was für eine Frage, schließlich haben wir hier die dicksten Maschinen der Welt! Und natürlich auch leistungsstarke PCs. Ich beginne das Abenteuer auf dem eisigen Planeten und bewundere die verfeinerte Grafik im Vergleich zur Xbox-360-Version. Mehr Details, schärfere Texturen, deutlich handlichere Steuerung dank Maus und Tastatur – fein! Übrigens muss ich Ihnen an dieser Stelle beichten, dass ich Sie in der PC ACTION-Ausgabe 7/2007 im Kommentarkasten der *Lost Planet*-Vorschau belogen habe. Ich hatte die Konsolenfassung nicht durchgespielt, sondern war im vorletzten Level. 'Tschuldigung! Weil ich gerade dabei bin, decke ich weitere Lügen auf! Die Wahrheit sieht so aus: Harald Fränkel leidet seit seinem dritten Lebensjahr an Haarausfall und malt sich seitdem seine Frisur mit Filzstiften auf den Schädel; Ralph Wollner hat sich einer Geschlechtsumwandlung unterzogen und war ursprünglich eine Frau; Joachim Hesse sammelt keine Retro-Spiele, sondern asiatisches Sexspielzeug; Alex Frank heißt eigentlich Mahmud Al-Yassim und wurde in einem Terror-Ausbildungslager bei Kabul abgerichtet. Jetzt ist alles raus!

DIENSTAG, 26.6.2007 | 15:23 Uhr

Würg! Die Dialoge in *Lost Planet* sind so unterträglich wie die Gehaltsgespräche mit meinen Chefs. Zwar sind die Charaktere (vor allem Schnitte Luka) optisch überzeugend, doch bei den Zwischensequenzen würden wir sofort einpennen, wenn nicht ständig Kugeln fliegen und Dinge explodieren würden.

MITTWOCH, 27.6.2007 | 11:01 Uhr

Gerade habe ich „Grünes Auge" gekillt, einen haushohen Alien-Abschaum. Der Bossgegner war gar nicht mal so einfach zu besiegen, obwohl ich auf dem Schwierigkeitsgrad „Normal" spiele. Endlich eine Herausforderung!

DONNERSTAG, 28.6.2007 | 16:59 Uhr

Fantastisch! *Lost Planet* nervt den Spieler nicht mit lahmen Schleichabschnitten oder Action-Pausen, sondern haut permanent auf die Kacke. Dicke Waffen, dicke Kampfanzüge, dicke Kollegen in der PC ACTION-Redaktion. Das war ein schöner Tag!

GUTE ZEITEN



»Mist, ich hätte nicht gedacht, dass die Urzeitkrebse wirklich so groß werden!«

Alles, was ein guter Shooter braucht: fette Grafik und massig Action.

SCHLECHTE ZEITEN



»Hört mal, wir haben wieder nicht alle Tassen im Schrank.«

Die Hintergrundgeschichte ist billiger als eine polnische Bordsteinschwalbe.



»Aufwendiger Videoclip: *Koksers Paradise.*«

Eine Gruppe Schneepiraten ist uns auf den Fersen. Der zweibeinige Drio-CC-Kampfanzug ist übrigens besonders stark gepanzert.

Er schlummert unfreiwillig im ewigen Eis vom Planeten E.D.N. 3. Wieso er überhaupt unsere schöne Erde verlassen hat, fragen Sie sich? Nun ja, im *Lost Planet*-Universum ist der Blaue Planet so verseucht wie Wolfgang Fischers Monatsunterhose. Deshalb fliegt die Menschheit im Weltall herum und sucht nach alternativen Plätzen zum Abhängen. E.D.N. 3 ist zwar mit seinen Schneewüsten und Horden von riesigen Insektenviechern nicht besonders lebensfreundlich, trotzdem haben die Kolonialherren Pläne. Das ansässige Unternehmen Nevec möchte mit dem sogenannten Grenzprojekt den eisigen Globus zum Schmelzen bringen und damit sämtliches Ungeziefer unschädlich machen. Das hört sich ja gar nicht mal so schlecht an, doch der Haken ist, dass auch alle herumstreunenden Gesetzlosen vom Planeten gefegt werden sollen. Und dazu gehören nun mal Wayne sowie seine Kumpels Luka, Rick und Yuri, die sich in

Vergleich



Max Payne 2

PRO + CONTRA
- + Tolle Hintergrundgeschichte
- + Innovative Action-Elemente
- + Cooler Hauptcharakter
- − Schwache Grafik



90 % EINZELSPIELER



Lost Planet: Extreme Condition

PRO + CONTRA
- + Action pur
- + Sehr gute Grafik
- − Dünne Geschichte
- − Null Innovation



80 % EINZELSPIELER



Aurora Watching

PRO + CONTRA
- + Nettes Szenario
- − Schlechte Grafik
- − Langweiliger Held
- − Dumme Gegner





60 % EINZELSPIELER

»Fies: Libellen mit Kastanien füttern.«

Dieser fliegende Endboss ist flink und somit schwer zu treffen, egal ob zu Fuß (Bild) oder im Vital Suit.

einer Station versteckt halten und Konfrontationen mit Nevec scheuen. Die lassen sich aber nicht vermeiden, da der etwas verwirrte Wayne den Tod seines Vaters aufklären möchte. Ein Mega-Akrid namens Grünes Auge soll Papa Holden plattgemacht haben. Skandal! Aber steckt wirklich der außerirdische Abschaum hinter dem Mordkomplott? Oder vielleicht kleinwüchsige Unterhosenwichtel? Und was hat Lee Harvey Oswald mit der ganzen Sache am Hut? Dies alles erfahren Sie im Verlauf von *Lost Planet: Extreme Condition*.

DICKE DINGER

Das Beste an *Lost Planet* sind die Vital Suits (kurz: VS). Diese bereits genannten Kampfanzüge stampfen mit immenser Kraft und Feuerstärke durch die Gegend. Praktischerweise dürfen Sie beide Arme des Möchtegern-Mechs mit Schießeisen bestücken. Je nach Wunsch laufen Sie mit doppelten Laserkanonen, Miniguns, Raketen und Granatwerfern oder Riesenschrotflinten herum und plätten Akriden und Schneepiraten. Jedoch sind Sie in einem VS nicht unverwundbar: Genau wie zu Fuß verbrauchen Sie Thermal-Energie, die Sie aus Ihren Gegnern oder

Diese Kämpfer mit dicken Thermal-Energie-Rucksäcken sind Schneepiraten und gehen Wayne und seinen Kumpels auf den Sack.

Es kommt auf die Technik an!

Lost Planet: Extreme Condition **ist einer der wenigen Titel, die den Sprung von Konsole auf PC schadlos überstanden haben. Aber es geht auch anders:**

Konsolentitel von Capcom hatten bisher den Ruf, mit liebloser Mistgrafik für den PC zu erscheinen. Dies hat sich, Spielegott sei Dank, mit *Lost Planet* geändert. Doch die Vergangenheit war hart: Schon im Jahr 2003 griff Capcoms *Dino Crisis 2* voll ins Klo und kassierte nicht nur eine schwache Spielspaßwertung (38 %), sondern auch die beeindruckend niedrige Grafikwertung von 11 (!) %. Auch die Samurai-Action *Onimusha 3*, die auf Konsole richtig gut aussah, konnte die Optik-Standards im Mai 2006 nicht erfüllen (70 % wegen matschiger Texturen). Dies wirkte sich auf den Spielspaß aus und zwang uns, eine mäßige Spielspaßwertung von 68 % zu vergeben. Aktuellstes Beispiel für eine unschöne Konsolenportierung war *Resident Evil 4*, das die Gruselstimmung der Ursprungsversion wegen fehlender Lichteffekte komplett zerstörte. Mit einem Patch besserten die Macher jedoch nach, nun sieht der Horror-Shooter gar nicht mal so schlecht aus. Sie merken, liebe Leser: Aussehen ist manchmal doch alles!







»Nicht der hellste: Screenshot.«

Im dicken Kampfanzug fliegen Sie am Riesen-Akriden Grünes Auge vorbei. Der Außerirdische soll Waynes Vater getötet haben.

der Umgebung saugen müssen, um zu überleben. Haben Ihnen die Feinde zu heftig eingeheizt, müssen Sie den VS schleunigst verlassen.

VIVA VITAL

Wird es am Boden etwas zu eng, katapultieren Sie sich einfach mit dem eingebauten Raketenrucksack Ihres VS in die Luft und schweben für wenige Momente wie Biene Maja umher. Vor allem bei Bossgegnern ist es ratsam, regelmäßig abzuheben, um Attacken elegant auszuweichen. Gleich zwölf fette Vital Suits erwarten Sie. Darunter finden sich auch schwächere Modelle mit nur einem Geschütz. Heftiger hingegen sind die Varianten Hardballer, der gegnerischem Feuer mit raschen Gleitbewegungen aus dem Weg geht, sowie der Cakti, der wohl vielseitigste VS im Spiel. Das dreiarmige Blechmonstrum mit dem dämlichen Namen verwandelt sich nämlich kurzerhand in einen Panzer mit Bohrern. Richtig gelesen: Damit bohren Sie sich den Weg durch Wände und Gegnermassen frei.

WIE IM FILM

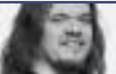
Filmreife Zwischensequenzen erzählen die seichte Hintergrundgeschichte von *Lost Planet*. Vor allem in der zweiten Hälfte des Abenteuers gibt es feine Schusswechsel innerhalb und außerhalb der Kampfanzüge mit coolen Kamerafahrten zu sehen. Die Dialoge sind zwar kein *Macbeth*, allerdings wegen der Filmchen auch zu schön, um sie voreilig wegzuklicken. Und manche Szenen sind sogar unfreiwillig komisch: So treffen Luka und Wayne zufällig auf den seit einem Jahr vermissten Rick. Vor Freude fangen die beiden Männer an, sich gegenseitig zu boxen, begleitet von Lukas Spruch „Mensch, Rick, bist du erwachsen geworden!" Dabei sieht der gute Rick genauso aus wie vorher. Aber immerhin, die Pixelkollegen können besser schauspielern als die Darsteller in *Gute Zeiten, Schlechte Zeiten*. Lukasz Ciszewski

Info: www.lostplanet-thegame.com



»Kein Spaß: Geschlechtskrankheiten.«

In einem Vensa-Kampfanzug ballern wir auf den riesigen Akriden-Wurm, der an der Oberfläche des Planeten E.D.N. 3 wütet.



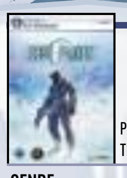
JOACHIM HESSE

Und wieder mal schlägt die Umsetzung eines Xbox-360-Spiels auf dem PC ein. Aber solange das wie bei *Lost Planet* bedeutet, dass ich die technisch beste Version des Spiels bekomme, kann ich damit leben. Sehr gut sogar. Gut inszenierte Ballerorgien gibt es nie genug, da kann Herr Beckstein noch so sehr im Dreieck springen. Auf Dauer wird *Lost Planet* zwar langweilig, aber da der Endgegner bereits nach fünf bis sieben Stunden vom Himmel fällt, bleibt für solche Gedanken kaum Zeit. Mir wäre es zwar lieber, wenn ein paar hübschere Gesichter und neue Gehirne für meine Kollegen vom Himmel fallen würden, aber man kann eben nicht alles haben.



LUKASZ CISZEWSKI

Manche finden es monoton und wenig innovativ, ich hingegen halte *Lost Planet: Extreme Condition* für einen guten Vertreter der Marke „Action nonstop". Natürlich hätten hier und da ein paar frische Ideen nicht geschadet, beispielsweise bei den dicken Bossgegnern. Doch wer darauf steht, permanent auf die Maus zu hämmern und grafisch beeindruckend Akriden und Schneepiraten zu plätten, den enttäuscht *Lost Planet* nicht. Eine ausgeklügelte Geschichte à la Shakespeare sollten Sie nicht erwarten, die Dialoge in *Lost Planet* erreichen allenfalls niedriges B-Movie-Niveau. Aber um Smudo von Fanta 4 zu zitieren: stumpf ist Trumpf!



Lost Planet

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	29. Juni 2007
GENRE	Actionspiel
ENTWICKLER	Capcom
VERTRIEB	Capcom
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
Pentium 4, 512 MB RAM, 8 GB HD, VRAM 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP, Internet

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Elimination, Post Grab, Fugitive für 2 bis 16 Spieler; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	70%
GRAFIK	88%
SOUND	85%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	70%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Monotoner Spielverlauf	- 7%
Dämliche Dialoge	- 4%
Stumpfe Gegner	- 3%
Gelegentliche Übersichtsprobleme	- 3%
Keine Schnellspeicherfunktion	- 3%

=

GUT
Kurzes, hirnfreies Action-Festival mit spaßigen Endbossen und feiner Grafik.



EINZELSPIELER

Layout: Anne-Marie Kandler

Prüfstand: Lost Planet

Mit der grafisch verbesserten PC-Umsetzung des Action-Shooters präsentiert Capcom das erste Direct3D-10-Spiel. Doch der Preis für die neue DX-10-Optik ist extrem hoch. Ohne High-End-Hardware gleicht das Spielgeschehen einer Dia-Show.



Der Detailgrad der Objekte ist hoch, die Texturen wirken dank Normal- und Parallax-Mapping sehr plastisch. Der Überstrahleffekt sorgt für eine realistische Beleuchtung und Figuren werfen einen Schatten.

Bei der Minimaloptik fehlen nicht nur die Figurenschatten und die HDR-Beleuchtung. Der Geometriegrad aller Objekte hat sichtbar abgenommen und die Texturen sind detailarm und sehen matschig aus.

Tuning-Tipps

Um die DX-9-Version von *Lost Planet* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- Windows XP
- Athlon 64 X2 4600+/Core 2 Duo E6300
- 1 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Geforce 7950 GT/Radeon 1950 Pro

Um die DX-10-Version von *Lost Planet* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- Windows Vista
- Core 2 Extreme QX6700 (Vierkern-Prozessor)
- 2 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Geforce 8800 GTX/Ultra

Mit 2,5 Gigahertz, 512 Megabyte Hauptspeicher und Geforce 7600 GT/Radeon X1650 XT sollten Sie:

- Als Auflösung 1.024x768 wählen
- Unter „HDR", „Model-Qualität", „Schatten-Auflösung", „Schatten-Qualität" und „Beleuchtungsqualität" „Niedrig" einstellen
- Auf den Motion-Blur-Effekt verzichten (Einstellung: „Ohne") sowie alle anderen Effekte-Optionen auf „Niedrig" setzen
- Eine hohe Textur-Auflösung wählen

Mit 3,5 Gigahertz, 1 Gigabyte Arbeitsspeicher und Geforce 8600 GTS/Radeon X1800 GTO sollten Sie

- Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- Die „Schatten-Auflösung" auf „Niedrig" stellen
- Bei „Motion-Blur-Qualität" „Ohne" wählen
- Bei allen anderen Optionen „Hoch" einstellen

Mit einem Athlon 64 X2 6000+/Core 2 Duo E6600, 2 Gigabyte Speicher und Geforce 8800 GTS/AMD HD2900 XT sollten Sie:

- Eine Bildschirmauflösung von 1.280x1.024 wählen
- Alle Grafikeinstellungen auf „Hoch" setzen
- Unter „Anti-Aliasing" „4x" und „Textur-Filter" „Anisotrop 8x" einstellen

Die Video-Einstellungen von *Lost Planet*: die wichtigsten Schalter

1 **HDR:** Ohne den Überstrahleffekt wirkt die Beleuchtung deutlich unrealistischer. Dafür muss die Grafikkarte weniger ackern. Wählen Sie daher erst ab einer Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro die höchste Stufe.

2 **Textur-Auflösung:** Texturen mit niedriger Auflösung sind detailarm und sehen matschig aus. Stellen Sie hier nur bei Härtefällen „Niedrig" ein.

3 **Model-Qualität:** Sind die Modelle mit weniger Dreiecken dargestellt, schwindet der Detailgrad rapide. Dafür hat der Prozessor weniger Geometrie zu berechnen. Stellen Sie ab drei Gigahertz „Mittel" und ab 3,5 Gigahertz oder mit einem Zweikern-Modell „Hoch" ein.

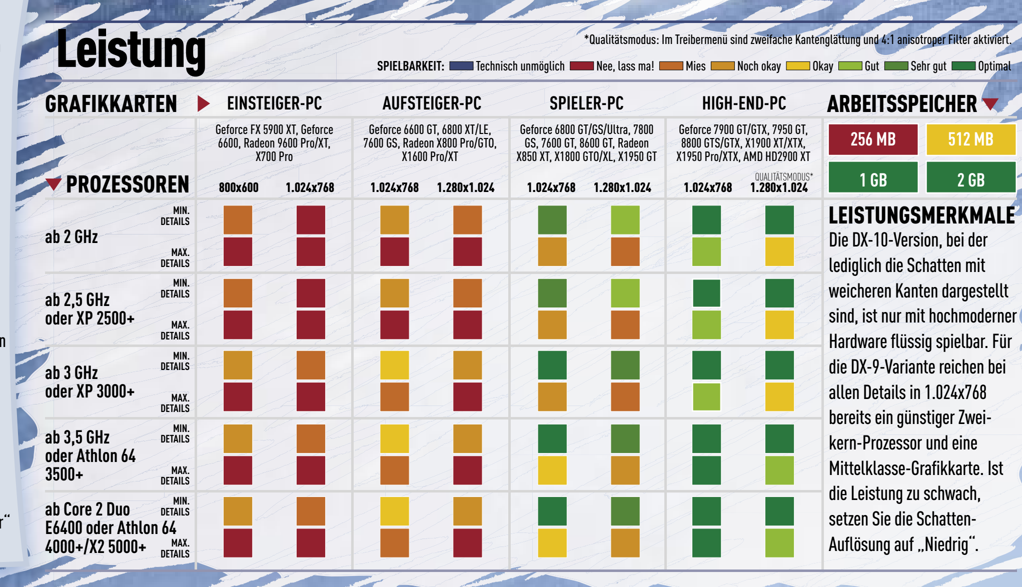
4 **Schatten-Qualität/-Auflösung:** Bei der Direct-X-9-Version können Sie bei „Schatten-Qualität" maximal „Medium" wählen und müssen mit harten Kanten vorliebnehmen. Reduzieren Sie bei einer schwächeren Grafikkarte wie einer Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO erst die Auflösung der Schatten, bevor Sie diese ganz deaktivieren.

5 **Motion-Blur-Qualität:** Die Bewegungsunschärfe (Motion Blur) vermittelt ein realitätsnahes Spielgefühl. Für diese optische Aufwertung sollte mindestens eine 7950 GT/1950 Pro in Ihrem PC stecken.

6 **Effekt-Menge:** Bei einem schwachen Prozessor sorgt die Reduktion aller Partikeleffekte auf ein Minimum für ein Steigen der Leistung.



Leistung



LEISTUNGSMERKMALE

Die DX-10-Version, bei der lediglich die Schatten mit weicheren Kanten dargestellt sind, ist nur mit hochmoderner Hardware flüssig spielbar. Für die DX-9-Variante reichen bei allen Details in 1.024x768 bereits ein günstiger Zweikern-Prozessor und eine Mittelklasse-Grafikkarte. Ist die Leistung zu schwach, setzen Sie die Schatten-Auflösung auf „Niedrig".

Die Polizei verfolgt den neuen *Driver*-Helden T.K., der Vollgas gibt.

»Schlecht getarnt: Agent Orange.«

DRIVER: PARALLEL LINES

Lack und Leder

AUF DVD
VIDEO

Was für ein Typ!

Tanner ist tot – es lebe T.K.! Wir haben den neuen *Driver*-Helden unter die Lupe genommen.

Was haben T.K. und Tanner gemein? Nichts! Dafür haben wir einige Gemeinsamkeiten mit einem PC ACTION-Redakteur festgestellt. Ist das Absicht? Nahmen die Entwickler Ralph Wollner als Vorbild für *Parallel Lines*? Warum tut Reflections uns das an? Wir wollen sterben.

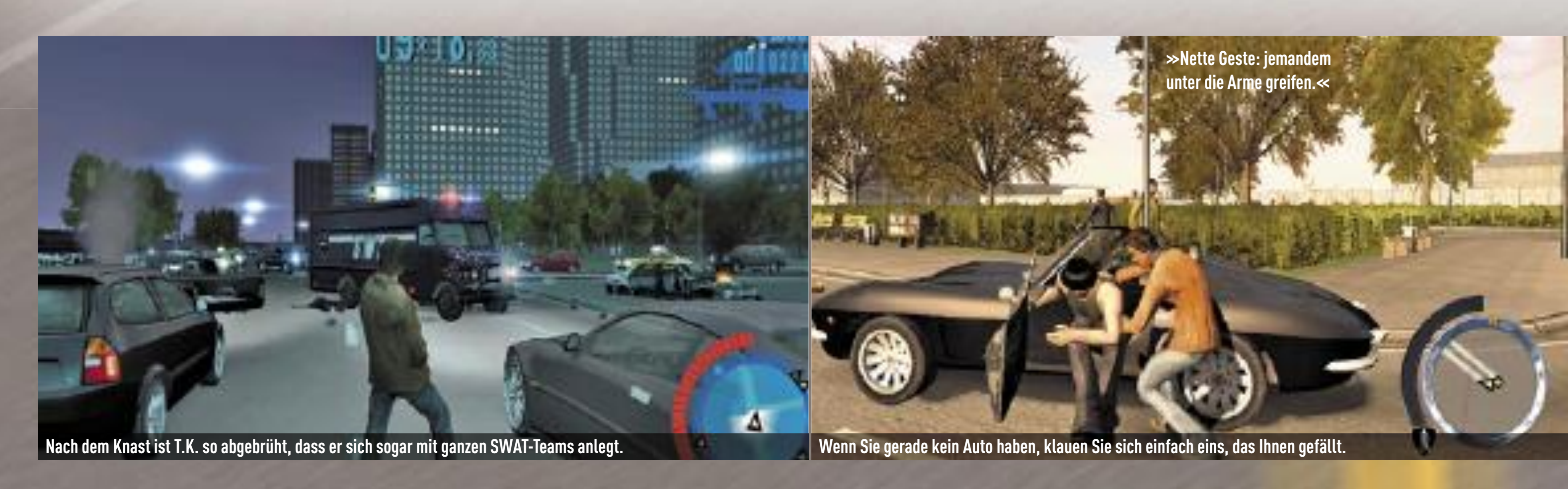


Ubisoft versucht, mit einem neuen Hauptdarsteller frischen Wind in die leicht angemoderte Spieleserie zu bringen. Klappt das?

Martin Edmondson ist ein toller Typ. Als Chef der von ihm gegründeten Rennspielschmiede Reflections Interactive gelang ihm 1999 mit *Driver* der große Wurf. Durch geschickte Verhandlungen mit Herausgebern wie Infogrames oder später Atari scheffelte der gutaussehende Herr noch mehr Knete, war dadurch aber auch an die Vorgaben der Hersteller gefesselt. Nachdem Atari darauf bestand, in *Driver 3* auch Ballerszenen zu integrieren, bei denen die Akteure zu Fuß unterwegs sind, nahm Edmondson seinen Hut – die unglaublich süße PR-Tante, die wir so oft heimlich bei den *Driver*-Veranstaltungen angehimmelt hatten, nahm er gleich mit. Jetzt sitzt der stinkreiche Glückspilz auf irgendeiner Insel und lässt sich von seiner viel jüngeren, blonden Schönheit verwöhnen. Und was ist mit der *Driver*-Serie und der Firma? Getreu dem Motto „Nach mir die Sintflut", lässt er am Ende des dritten Teils Hauptcharakter Tanner ins Gras beißen, Reflections verhökert er über Umwege an Ubisoft. Mittlerweile ist Edmondsons Bruder Gareth Vorturner der Reflections-Programmiertruppe aus Newcastle und wagt mit *Parallel Lines* den *Driver*-Neuanfang. Gespannt installieren wir den Titel auf unserem Testrechner.

NEUER HELD, NEUES GLÜCK

Gleich in der schicken Introszene machen wir Bekanntschaft mit dem neuen Hauptcharakter – ein dünnes Hemd mit lausiger Frisur und einer aufgesetzt wirkenden lässigen Art. Gegen den abgebrühten verdeckten Ermittler Tanner macht der



»Nette Geste: jemandem unter die Arme greifen.«

Nach dem Knast ist T.K. so abgebrüht, dass er sich sogar mit ganzen SWAT-Teams anlegt.

Wenn Sie gerade kein Auto haben, klauen Sie sich einfach eins, das Ihnen gefällt.



»Paralympics: Sieger bei den einarmigen Banditen«

T.K. steht vor der Stadtsilhouette und posiert für PC ACTION.

»Auto: Tag der offenen Tür.«

Bei den Rennveranstaltungen winken saftige Siegprämien.



»Fallen auf: australische Polizisten.«

T.K. überrascht eine Polizeipatrouille und fährt einen Beamten über den Haufen.

Knilch optisch keinen Stich und wirkt genauso furchteinflößend wie ein Snickers. Der Typ hört auf den Spitznamen The Kid, was auch nicht gerade nach einem Oberganoven klingt und den Ersteindruck des Verfassers dieser Zeilen nur bestätigt. Zum Glück nennt sich der Hänfling kurz T.K., doch macht ihn das zur coolen Sau? Auch nicht ... Wir hätten Lust, den gesamten Text auf dem Wicht herumzuhacken, aber jetzt ist gut. Wir wünschen uns aber von ganzem Herzen, dass T.K. am Ende von *Parallel Lines* der Teufel holt und er auf brutale Art und Weise ums Leben kommt. Auf dass seine Visage nie mehr in einem PC-Spiel auftaucht! Amen. Vielleicht kann der Pimpf ja wenigstens beim weiblichen Publikum punkten.

STRASSENKINDER

Im Spiel gibt der Waschlappen allerdings eine erstaunlich gute Figur ab. Mit niedlichen 18 Jahren kommt er 1978 nach New York, um das schnelle Geld zu machen. Da man erfahrungsgemäß mit krummen Dingern viel schneller an Kohle kommt, schlittert T.K. freiwillig auf die schiefe Bahn und bandelt mit der New Yorker Untergrundszene an. Sein alter Kumpel Ray hilft ihm dabei, Fuß zu fassen und besorgt ihm eine billige Bude gleich über seinem Schnapsladen in der Bronx. Ray stellt T.K. dem zwielichtigen Slink vor. Der Afro-Träger hat eine Reihe von Nachtklubs und handelt nebenbei mit allerhand illegalen Substanzen. Obwohl Slink dem jungen T.K. wegen seines Milchgesichts nichts zutraut, gibt er ihm die Möglichkeit, sich zu beweisen. Als T.K. tingeln Sie in der ersten Stunde von *Parallel Lines* mit einer eher schäbigen Karre durch die Gegend, erledigen einfache Kurieraufgaben oder spielen den Chauffeur. Während dieser Missionen versorgt Sie das Programm mit nützlichen Hinweisen zur Steuerung und Hintergrundgeschichte. Nachdem Sie sich das nötige Wissen erspielt haben, nimmt Slink Sie in seiner Bande auf – natürlich als Fahrer. Die Aufträge fallen nun wesentlich gefährlicher aus und meist bekommen Sie es mit erbosten Polizisten zu tun. Macht nichts, die Polente ist blöd wie in den anderen *Driver*-Teilen und lässt sich meist genauso leicht abschütteln wie Stevie Wonder. Die künstliche Intelligenz der Ordnungshüter

Die Zeiten ändern sich ...

***Parallel Lines* spielt in zwei Epochen – wir haben beide Abschnitte für Sie untersucht.**

NEW YORK, 1978

Die Kulisse wirkt realitätsnah. Hier dreht sich alles um heiße Mädchen, Drogen und schnelle Autos. Trotz der leicht angegammelten Fassade ist der Glamour der Stadt allgegenwärtig. Die Charaktere zeigen sich in zeitgenössischer Optik und tragen zum Beispiel schräge Klamotten und lässige Afro-Frisuren. Sogar die Bildschirmanzeigen bestechen durch 70er-Jahre-Look. Übrigens: Das New York von *Parallel Lines* ist so groß wie alle drei Städte von *Driver 3* zusammen.

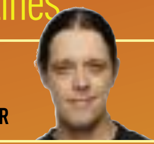


NEW YORK, 2006

Alles ist irgendwie bunter, größer und höher als im New York von 1978. Optisch und vom Fahrverhalten orientieren sich die Autos an der Neuzeit, sehen wegen fehlender Lizenzen den Original-Vorbildern aber nur bedingt ähnlich. Die Bildschirmanzeigen bestechen nun durch ein modernes Design in Neonfarben. T.K. ist nach all den Jahren doch noch zum Mann geworden und sieht nicht mehr aus wie ein Sonderangebot vom Schwulenstrich.



Testlogbuch
Driver: Parallel Lines



Der vierte Teil im PC ACTION-Dauertest.

RALPH WOLLNER

FREITAG, 29.6.2007 | **12 Uhr**

Endlich habe ich meinen ganzen Kleinmist erledigt und kann mich auf die wichtigen Sachen konzentrieren. Meinen größten Test dieser Ausgabe halten Sie gerade in den Händen. Gespannt mache ich mich auf den Weg ins Testlabor, verscheuche nervige Praktikanten von meinem Rechner und installiere den neuen *Driver*-Teil.

FREITAG, 29.6.2007 | **23:30 Uhr**

Nachdem ich mich dreimal übergeben habe, lässt der Brechreiz beim Anblick des neuen Hauptcharakters nach. Die Übelkeit verfliegt gänzlich, als ich bemerke, dass es nach dem enttäuschenden *Driver 3* mit der Serie wieder aufwärts geht. Ein altbekanntes Gefühl keimt auf. Es macht Spaß, mit Edelkarossen durch New York zu rasen und die Bullen an der Nase herumzuführen. Die Verfolgungsjagden überzeugen mich auf Anhieb. Gut gelaunt verlasse ich die Redaktion.

SAMSTAG, 30.6.2007 | **14 Uhr**

Die erste Euphorie ist verflogen. Einige Nerv-Levels mit ausladenden Laufpassagen und unausgegorenen Ballerszenen holen mich auf den Boden der Tatsachen zurück. Immerhin ist das 70er-Jahre-Flair gut gelungen und auch die Hintergrundgeschichte macht Laune. Mit gemischten Gefühlen erledige ich 50 Prozent des Spiels und bin ziemlich verdutzt, als T.K. plötzlich in den Knast wandert.

SAMSTAG, 30.6.2007 | **22 Uhr**

Der zweite Teil des Abenteuers erinnert mich an einen Western. Der sichtlich gealterte T.K. kommt nach 28 Jahren wieder auf freien Fuß und nimmt sich einen Verräter nach dem anderen zur Brust. Hier bekommt *Parallel Lines* einen ordentlichen Schuss Gehässigkeit spendiert, denn es macht Spaß, die alten Kollegen in Panik zu versetzen und Sie später umzunieten. Das moderne New York gefällt mir besser als die 1978er-Variante. Überhaupt habe ich mich gut in *Parallel Lines* hineingespielt.

SONNTAG, 1.7.2007 | **11:15 Uhr**

Bin heute extra früher aufgestanden, um den Titel bis zum Ende zu genießen. Erst als ich nach zwölf Stunden Express-Daddeln den Endbildschirm vor der Nase habe, bin ich zufrieden.

GUTE ZEITEN



Die Verfolgungsjagden und Renneinlagen sind herrlich!

SCHLECHTE ZEITEN



Nervige Laufpassagen stören den Spielfluss.



»Lustig: Bauchrednerpuppe aus dem Autofenster halten.«

Dass Sie während der Fahrt aus dem Fenster schießen können, ist eine Neuheit in der *Driver*-Serie.

sorgt nach wie vor für bizarre Situationen. Fahnden die grünen Männchen gerade nach dem Protagonisten und eine Streife erspäht ihn, gehen dem Polizisten am Steuer sämtliche Gäule durch und er brettert geradewegs in den Gegenverkehr oder donnert gegen die nächste Hauswand. Dieses inzwischen zum Kult avancierte Verhalten der Ordnungshüter gibt es seit dem ersten Teil. Eigentlich wollen die Streifen nur eine Kehrtwende machen und sich T.K. an die Fersen heften, was aber nur in den wenigsten Fällen gelingt. Nörgler gehen schon aus diesem Grund senkrecht an die Decke. Wir bleiben ganz locker.

AB IN DIE ZELLE

In *Parallel Lines* tun Sie genau das Gleiche wie in den drei Vorgängern: fahren, fahren, fahren. Meist sollen Sie in einem Zeitlimit von Punkt A nach Punkt B düsen, gestohlene Autos unversehrt in den Unterschlupf bringen oder die gesamte Bande nach einem Coup unbemerkt vom Tatort abholen. Das macht auch alles Spaß – wären da nicht diese nervigen Laufpassagen. Die gibt es schon seit *Driver 2*, das 2000 das Licht der Welt erblickte. Trotz heftiger Kritik und sinkender Verkaufszahlen ging Reflections aber noch einen Schritt weiter und schickte Tanner in *Driver 3* sogar als Revolverhelden auf die Straße. Kein Wunder, dass dieses Spielelement voll in die Hose ging, schließlich ist Reflections eine Rennspiel-Schmiede und kein derber Action-Verein wie zum Beispiel Rockstar Games. In traurigen Straßenschlachten machte Tanner eine derart schlechte Figur, dass er sehr wahrscheinlich aus Scham am Ende von *Driver 3* den Löffel abgab. Die Entwickler zeigen sich jedoch unbeirrt: Auch in *Parallel Lines* ist der Held teilweise zu Fuß unterwegs – und auch diesmal sind die Ballerorgien mehr als fragwürdig. Gut, im Vergleich zum Vorgänger fällt das Zielsystem um einiges „runder“ aus, dennoch kommt es zu peinlichen Szenen, in denen zwei Kämpfer mit nur wenigen Metern Abstand umeinander herumflitzen und sich wie die Doofen beschießen. Das wirkt albern und ist fehl am Platz. Neu: In *Parallel Lines* können Sie auch aus dem Auto heraus schießen. Das würzt viele Missionen mit einer zusätzlichen Action-Note, aber auch diese Einlagen hat man woanders schon deutlich besser gesehen. Ja, ja, da hätte



»Liebevoll: der Ehefrau im Kofferraum ein paar Luftlöcher zum Atmen lassen.«

Eine Straßenblockade stoppt T.K.s Fahrt. Von hinten greifen bereits die Verfolger an.



So spielt sich Driver: Parallel Lines

T.K. ist nicht nur ein Fahrer, sondern auch ein begnadeter Schütze, Motorradvirtuose und Rennpilot. Doch sehen Sie selbst.

FAHREN

Mindestens 75 Prozent der Spielzeit düsen Sie mit einem der 80 Fahrzeuge durch die Gegend. Das macht richtig Bock!

BALLERN

In einigen Missionen verlassen Sie das schützende Auto und erledigen die Gegner im Feuergefecht.

BESCHÜTZEN

Oft vertraut man Ihnen wichtige Personen an, denen kein Haar gekrümmt werden darf. Passen Sie also auf!

TELEPORTIEREN

Zum Glück gibt es in *Parallel Lines* eine Teleport-Funktion. So kommen Sie ohne Umschweife zum nächsten Einsatz.

KOHLE MACHEN

Für Sonderaufträge winkt Ihnen Bares. Diese Extramissionen verteilen sich über die gesamte Stadt.

TUNEN

Eine feine Neuheit ist der Tuningbereich, der aber nicht annähernd so viele Möglichkeiten bietet wie das Gegenstück in *Need for Speed.*

Müder Serientäter

Mit *Parallel Lines* geht die *Driver*-Serie in die vierte Runde. Wir zeigen die Titel im Überblick.

DRIVER

Martin Edmondsons Meisterstück erschien 1999 für Playstation, PC und Game Boy. Sie übernehmen die Rolle der Hauptperson Tanner. Dieser ist ein verdeckter Ermittler in Miami und schleust sich in der Szene ein, um einen Gaunerring zu sprengen. In *Driver* dreht sich alles nur ums Fahren. Spitze! Driver bekam in PC ACTION 11/99 eine Goldauszeichnung.



DRIVER 2: BACK ON THE STREETS

Erstmals ist Agent Tanner auch zu Fuß unterwegs. Der 2000 nur für die Playstation erschienene Teil leidet unter massiven Grafikeinbrüchen und langweiligen Lauforgien. Die Handlung beginnt in Chicago und führt Tanner nach Havanna, Las Vegas und Rio de Janeiro. Die Kritiken waren nicht sehr gut.

DRIVER 3

Der absolute Tiefpunkt der Serie. Innere Querelen und die Vorgaben des neuen Verlegers Atari machten Reflections die Arbeit schwer. Stimmt das Gemunkel von den 30 Millionen Dollar Entwicklungskosten, ist *Driver 3* einer der teuersten Titel der PC-Historie. Die unausgegorene Geschichte spielt in Havanna, Istanbul und Miami.

DRIVER: PARALLEL LINES

Der erste *Driver*-Titel ohne Martin Edmondson als Drahtzieher überrascht mit dem neuen Hauptcharakter T.K. und einer virtuellen Nachbildung New Yorks von 1978. Das Fahrgefühl erinnert stark an das Debüt, die nervigen Laufpassagen machen diesen Bonus allerdings wieder wett. Etwa nach der Hälfte spielt *Parallel Lines* in der Gegenwart.





»Verteidigen ihre Idole: Lkw-Anhänger.«

Zwei mexikanische Ganoven wollen T.K. ans Leder. Dieser nimmt die Gringos von der Ladefläche aus unter Beschuss.

man mal mehr auf Herrn Martin Edmondson hören sollen. Er wollte *Driver* von Anfang an einen aufpolierten, edlen Charme verpassen. „Nur" der Fahrer sein und sich nicht die Hände schmutzig machen, kein Koks-und-Nutten-Flair à la *GTA*, sondern verwegener Champagner-Charme sollte die *Driver*-Titel umhüllen. Tja, das hat wohl nicht geklappt. Egal, weiter im Lied.

AB IN DIE ZELLE

Nach und nach versinkt T.K. immer tiefer im Gaunersumpf. Als die Ganoven schließlich einen kolumbianischen Drogenboss als Geisel nehmen und dafür jede Menge Lösegeld einheimsen, braucht die Truppe einen Sündenbock – und das sind natürlich Sie. Die falschen Freunde ballern Sie über den Haufen und lassen Sie am Tatort zurück. Dass Sie „nur" der Fahrer sind, nimmt Ihnen keiner ab und T.K. wandert für 28 Jahre in den Knast. Während der Ärmste in der Zelle darbt, feilt er nicht an den Gitterstäben, sondern an einem Racheplan. Deutlich gealtert poltert T.K. nach seiner Haft in das New York der Gegenwart – Zeit für die Abrechnung! Was kommt jetzt? Genau das gleiche wie vorher, nur eben mit modernem Anstrich. Trotz mehr Farben wirkt die Metropole immer noch steril und undynamisch. Auch die Grafik kann mit ihren platten Texturen nicht überzeugen. Dafür bekommen Sie einen Soundtrack um die Ohren geballert, der optimal zu den Zeitepochen passt. Insgesamt ist *Parallel Lines* ein Titel mit einigen Schwächen, aber auch vielen starken Momenten. Das unvergleichliche *Driver*-Fahrgefühl bewahrt das Spiel vor dem Absturz ins Mittelmaß. Ralph Wollner

Info: http://driver.de.ubi.com

Layout: Anja Grosler

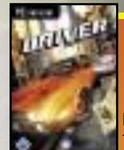


LUKASZ CISZEWSKI

Das waren noch Zeiten, als ich in *Driver* Tanners Verfolgungsjagden durch Miami im Regisseur-Modus aufgezeichnet und bearbeitet habe. Aber zurück zur Gegenwart, und die sieht nicht so rosig aus: Der neue Hauptcharakter stinkt, die Optik präsentiert sich unterdurchschnittlich und die Laufpassagen machen genauso viel Laune, wie sich von einer Meute Skinheads verhauen zu lassen. Mein Urteil steht fest: *Driver* ist tot. Kaufen Sie lieber *GTA San Andreas*, dort kriegen Sie mehr für weniger Geld.

RALPH WOLLNER

In der Haut eines Versagers zu stecken, bin ich seit 35 Jahren gewohnt – das brauche ich nicht auch noch in der virtuellen Welt! Irgendwie wirken die Entwickler Reflections kopflos – ein führender Visionär, der die Serie vorantreibt, fehlt. Gareth Edmondson kann die Lücke, die sein Bruder hinterlassen hat, nur notdürftig füllen. Was bleibt, ist eine Firma mit jeder Menge Material und Potenzial. *Parallel Lines* geht schon in Ordnung, lässt aber den roten Faden vermissen. Ich bin auf den nächsten *Driver*-Titel gespannt ...



Driver: Parallel Lines

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	29. Juni 2007
GENRE	Actionspiel
ENTWICKLER	Reflections Interactive
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 256 MB RAM, 4,8 GB HD, 64 MB Grafikkarte mit Direct-X-9.0c-Unterstützung, Win XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Auch der neue *Driver*-Held ist ein Einzelgänger! Kein Mehrspieler-Modus.

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	67%
SOUND	88%
STEUERUNG	73%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
− Furchtbare Laufpassagen	-12%
− Sterile Umgebung	- 8%
− Teilweise frustrierender Schwierigkeitsgrad	- 5%
− Auf die Dauer zu eintönig	- 4%
=	71%

GUT
Actiongeladene Fahrerei mit beknackten Laufpassagen und veralteter Grafik.

71% EINZELSPIELER

Vergleich



GTA San Andreas

PRO + CONTRA
- + Riesige Spielwelt
- + Große spielerische Freiheit
- + Super Gangsteratmosphäre
- + Sehr abwechslungsreich

92% EINZELSPIELER



Driver: Parallel Lines

PRO + CONTRA
- + Tolles Fahrgefühl
- + Genialer Soundtrack
- − Doofe Laufpassagen
- − Sterile Umgebung

71% EINZELSPIELER



Driver 3

PRO + CONTRA
- + Hervorragendes Fahrgefühl
- + Klasse Filmeditor
- − Viele Programmfehler
- − Schlimme Laufpassagen

64% EINZELSPIELER



Prüfstand: Driver: Parallel Lines

Der vierte Teil der *Driver*-Serie hat es jetzt doch auf den PC geschafft, kann aber optisch seine Konsolenwurzeln nicht verbergen. Trotzdem hat die mittelmäßige Grafik ihre Vorteile, denn die Hardware-Anforderungen fallen sehr moderat aus.



Sind alle Details eingeschaltet, überzeugt *Driver: Parallel Lines* vor allem mit seinen detaillierten Automodellen und Gebäudetexturen sowie mit einer effektiven Kantenglättung, die wenig Leistung kostet.

Spielen Sie mit der Minimaloptik, fehlen alle Schatten. Der Detailgrad der Fahrzeug- und Straßentexturen hat abgenommen und die Kanten sind nicht mehr geglättet.

Tuning-Tipps

Um *Driver: Parallel* Lines in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- 3 Gigahertz
- 1 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Geforce 7600 GT oder 8600 GTS/ Radeon X1800 GTO

Mit 2,5 Gigahertz, 512 Megabyte Hauptspeicher und Geforce 6600/Radeon X700 Pro sollten Sie:

- Eine Auflösung von 1.024x768 einstellen
- Die Texturen-Auflösung auf „Hoch" setzen
- Die Schatten ausschalten
- Unter „Shader-Version" den Wert „1.x" einstellen
- Die Kantenglättung, die vertikale Synchronisation und das Normal Mapping („Normales Mapping") deaktivieren

Mit 3 Gigahertz, 512 Megabyte Hauptspeicher und Geforce 6600 GT/Radeon X1600 Pro sollten Sie:

- Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- Die Auflösung der Texturen auf „Hoch" stellen
- Schatten und Normal Mapping aktivieren
- Bei „Shader-Version" „2.0" wählen
- Die Kantenglättung und die vertikale Synchronisation ausschalten

Mit 3,5 Gigahertz, 1 Gigabyte Speicher und Geforce 7600 GT/Radeon 1800 GTO sollten Sie:

- Eine Auflösung von 1.024x768 wählen
- Bei „Texturen-Auflösung" „Sehr hoch" einstellen
- Alle anderen Grafikoptionen inklusive der Kantenglättung aktivieren

Mit einem Athlon 64 X2 4600+/Core 2 Duo E6300, 2 Gigabyte Speicher und Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro sollten Sie:

- Als Auflösung 1.280x1.024 wählen
- Alle anderen Grafikoptionen einschalten
- Einen achtfachen anisotropen Texturfilter im Treibermenü der Grafikkarten einstellen

Das Grafik-Optionsmenü von *Driver: Parallel Lines* – wichtige Schalter

1 **Bildschirmauflösung:** Eine Auflösung von 800x600 empfehlen wir nur bei einer alten, enorm leistungsschwachen Grafikkarte. Bereits mit einer Geforce 6600/Radeon X1600 Pro können Sie hier 1.024x768 einstellen.

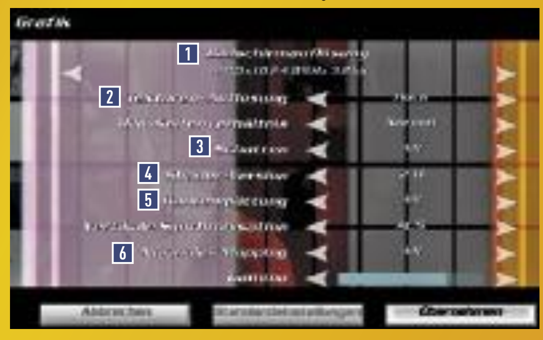
2 **Texturen-Auflösung:** Je höher die gewählte Auflösung für die Texturen, desto mehr Grafikspeicher wird verbraucht. Besitzt Ihr 3D-Beschleuniger nur 128 Megabyte, wählen Sie hier „Hoch" statt „Sehr hoch".

3 **Schatten:** Die Berechnung und Darstellung der Figuren- und Objektschatten fordert den Prozessor und die Grafikkarte gleichermaßen. Ab drei Gigahertz und Geforce 6600 GT/Radeon X1600 Pro besitzt Ihre Hardware genügend Leistung, um die Schatten zu aktivieren.

4 **Shader-Version:** Mit der Option „1.x" bietet der Renderer einen zusätzlichen Pfad für alte Grafikkarten mit Pixel- und Vertex-Shader der Version 1.1 und 1.4 an. Für eine bessere Leistung sollten Spieler mit Geforce 6600/Radeon X700 Pro hier ebenfalls „1.x" statt „2.0" wählen.

5 **Kantenglättung:** Um der hässlichen Treppchenbildung an den Polygonkanten den Garaus zu machen, sollte mindestens eine Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO oder höher in Ihrem PC stecken.

6 **Normales Mapping:** Für die plastisch wirkenden Texturen (Normal Maps) sind Geforce 6600 GT oder Radeon X1600 Pro ausreichend leistungsstark.

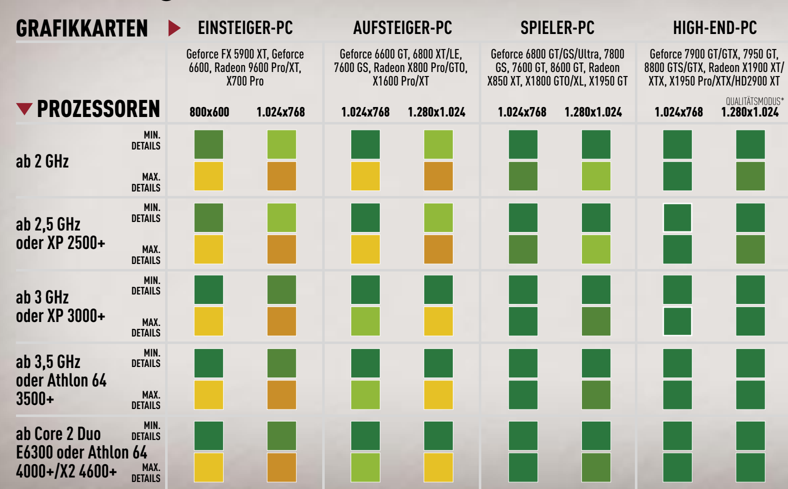




Leistung

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich, Nee, lass mal!, Mies, Noch okay, Okay, Gut, Sehr gut, Optimal



ARBEITSSPEICHER

256 MB | 512 MB | 1 GB | 2 GB

LEISTUNGSMERKMALE

Für hitzige Heizer-Duelle benötigen Sie keine High-End-Hardware. Bereits ein Drei-Gigahertz-Prozessor und eine Mittelklasse-3D-Karte garantieren flüssige Verfolgungsjagden mit allen Details. Spielen Sie mit einer schnellen Grafikkarte, investieren Sie deren Leistung in eine sehr hohe Auflösung sowie Kantenglättung und stellen mindestens 8:1 AF im Treiber ein.



Harry (vorn) und seine Freunde (darunter Ron, rote Haare) üben einige Zaubersprüche.

HARRY POTTER UND DER ORDEN DES PHÖNIX

Stabs-Chef

AUF DVD
DEMO

VERGLEICH
Arthur und die Minimoys



73%

BESSER



SCHLECHTER
Harry Potter und die Kammer des Schreckens

69% (abgew.)

Es gibt nur einen Jungen, der, wenn er über seinen Zauberstab redet, wirklich seinen hölzernen Magieschwinger meint – Harry Potter.

Joanne K. Rowling verdiente mehr als 570 Millionen britische Pfund durch Harry Potter. Das macht die Autorin zur reichsten Frau Großbritanniens – noch vor Königin Elisabeth II. Nicht verkehrt für eine Dame, die 1997 noch am Hungertuch nagte. Aber egal, Weibergeschichten können Sie auch woanders lesen. Wir widmen unsere Zeit dem jüngst erschienenen *Harry Potter und der Orden des Phönix*.

DU SCHREIBST GESCHICHTE

Menschen, die weder die Bücher noch einen der Filme kennen, fühlen sich zu Beginn ein wenig alleingelassen. Zu viele Charaktere mit verrückten Namen wie Lord Voldemort und ein Dutzend noch schlimmer klingende Zauber sollen Sie entdecken. Damit Sie dennoch einen Überblick über die Geschichte bekommen, gibt es nun eine kleine Einführung: Harry Potter und seine Klugscheißerfreunde formieren sich im Kampf gegen den bösen Lord Voldemort ... Der Titel ist eine Mischung aus Adventure und Actionspiel, wobei die Actionpassagen im späteren Verlauf mehr werden.

BIST DU HARRY POTTER?

Den Protagonisten steuern Sie in der Verfolgerperspektive per Tastatur und Maus durch die engen Gänge und weiten Flure der Zauberschule Hogwarts. Mit Nichtspielercharakteren reden Sie per Tastendruck. So erfahren Sie Gerüchte, bekommen Aufgaben, plaudern ein wenig über Gott und die Welt. Mit seinem Zauberstab löst Harry Rätsel oder attackiert Widersacher – die Zaubersprüche aktivieren Sie mit Mausgesten. Halten Sie beispielsweise die rechte Taste gedrückt und bewegen die Maus nach unten, aktivieren Sie Expelliarmus – eine Fertigkeit, die den Feind entwaffnet. Der Klang des Spiels ist ebenso gelungen wie die Grafik. Schön gerenderte und gut synchronisierte Zwischensequenzen treiben die Geschichte voran. Ein großer Knackpunkt von *Harry Potter und der Orden des Phönix*: die Kamera. Die ist nämlich nie da, wo man sie braucht, und schwenkt oft so ungünstig, dass sie in Kombination mit der unbrauchbaren Tastatursteuerung für viele Wutausbrüche sorgt. Sonst gibt es nicht allzu viel zu meckern – Freunde des jungen Magiers fahren eh auf das Spiel ab, da es eine fast vollkommen frei zu entdeckende Welt bietet. Leute, die mit dem kleinen Scheißer nichts anfangen können, spielen wohl lieber weiterhin mit ihrem eigenen Zauberstab. Punkt.

Christian Gürnth

Info: www.harrypotter.ea.com

CHRISTIAN GÜRNTH

Meine Finger schmerzen! Wer hat nur diese Kamera in Verbindung mit der Steuerung erschaffen? Ich verfluche diese Person! Die Mausgesten hingegen sind wirklich nett – auch wenn sie nicht immer auf Anhieb funktionieren. Magierfreunde und Anhänger des Brillenträgers finden derzeit kein besseres Spiel auf dem Markt. Ich lasse mir nun die Finger von der Redaktionsassistentin verwöhnen – vielleicht hat die schlimme Steuerung so zumindest einen Vorteil.



Harry Potter und der Orden des Phönix

PREIS	Ca. € 39,-
TERMIN	27. Juni 2007
GENRE	Actionspiel
ENTWICKLER	Electronic Arts
VERTRIEB	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,6 GHz, 256 MB RAM, 5 GB HD, 32-MB-Grafikkarte, DVD-Laufwerk, Win XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Harry Potter ist allein unterwegs. Ob er Läuse hat? Schließlich ist er ein Lausbub!

PREIS/LEISTUNG	77%
GRAFIK	78%
SOUND	79%
STEUERUNG	53%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Nervige Kamera	-13%
Steuerung vollkommen verkorkst	-10%
Lange Laufwege	- 4%
Feinde viel zu schwach	- 1%

GUT
Anständiges Abenteuer mit verkorkster Steuerung. Für Potter-Anhänger ein Muss!

= **72%**
EINZELSPIELER



Fred und George Weasley unterhalten sich mit Harry und Ron.



Harry lässt eine Bank schweben und wirft sie dann durch die Gegend.

Shrek der Dritte



Shrek (rechts) unterhält sich verkleidet mit dem Esel und bespricht das weitere Vorgehen.

»Wir haben es immer gewusst: Harald Fränkel ist ein Esel.«



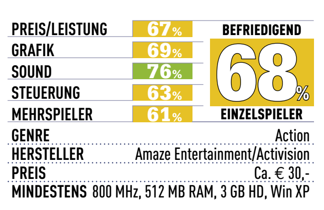
Im Mehrspieler-Teil beschießt der Spieler seinen Gegner unter anderem mit Steinen.

Spielumsetzungen von Filmen sind ein zweischneidiges Schwert. Es gibt richtig gute Spiele zu Filmknallern wie *Der Pate* – und es gibt Spiele wie die Vorgänger von *Shrek der Dritte*. Bei *Shrek der Dritte* bedient sich Amaze Entertainment an derzeit populären Konsolentiteln. Das hier vorliegende Werk spielt sich wie eine kindgerechte Mischung aus *God of War* und *Super Mario*. Ganz im Stil des antiken Kriegsgottes Kratos hüpfen und schlagen Sie sich durch die verwinkelte Fantasiewelt und verdreschen in 20 Levels Ihre Widersacher. Nebenbei sammeln Sie Goldmünzen und spielen damit Extras frei, Kostüme etwa. Die Grafik ist nicht sonderlich detailliert, verursacht allerdings auch keinen Augenkrebs. Während Sie mit Shrek, Fiona, Esel und Co. durch die Lande streifen, verfolgt Sie die Kamera auf Schritt und Tritt. Soundtechnisch gesehen ist *Shrek der Dritte* gelungen. Die Sprachausgabe ist sauber und bringt viele der oftmals anspruchsvollen Witze sehr gut rüber. Das Spiel ist zwar für Kinder konzipiert, dennoch hätte es nicht so verdammt einfach ausfallen müssen. Während des Tests haben wir kein einziges Mal das virtuelle Leben ausgehaucht. Zudem sollten Sie sich zuerst den Film anschauen, sonst erfahren Sie durch das Spiel zu viel von der Geschichte. Christian Gürnth

Info: www.shrekderdritte-dasspiel.de

CHRISTIAN GÜRNTH

Während Kollege Blumenthal grün hinter den Ohren ist, übernehme ich die Rolle des komplett grünen Shrek. Dank der actionreichen Levels und des linearen Spielverlaufs macht das auch für eine gewisse Zeit Spaß. Danach sucht man vergebens nach Herausforderungen. Befriedigendes Spiel – mehr nicht.



		BEFRIEDIGEND
PREIS/LEISTUNG	67%	68%
GRAFIK	69%	
SOUND	76%	
STEUERUNG	63%	
MEHRSPIELER	61%	EINZELSPIELER

GENRE	Action
HERSTELLER	Amaze Entertainment/Activision
PREIS	Ca. € 30,-
MINDESTENS	800 MHz, 512 MB RAM, 3 GB HD, Win XP

VERGLEICH

Arthur und die Minimoys



73%

BESSER

SCHLECHTER

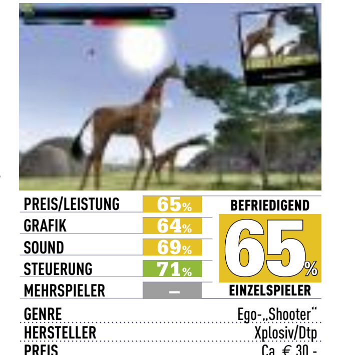
Jagdfieber

67%

Wild Earth Africa

Im Afrika gibt es viel zu sehen: wahnsinnige Diktatoren, Kindersoldaten und Elend ohne Ende. In den Augen eines Heranwachsenden ist Afrika jedoch ein friedlicher Ort, in dem Elefanten, Giraffen, Zebras und Löwen glücklich herumstreunen. Diese Illusion dürfen alle Menschen unter zwölf Jahren bei *Wild Earth Africa* pflegen. In der Ego-Ansicht laufen Sie durch die 3D-Serengeti und machen mit Ihrem virtuellen Fotoapparat Bilder von den Viechern. Ganz nett! Echten PC ACTION-Anhängern fehlt jedoch die Schrotflinte im Gepäck. Lukasz Ciszewski

Info: www.dtp-ag.de



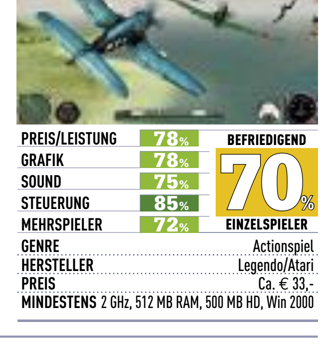
		BEFRIEDIGEND
PREIS/LEISTUNG	65%	65%
GRAFIK	64%	
SOUND	69%	
STEUERUNG	71%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Ego-„Shooter"
HERSTELLER	Xplosiv/Dtp
PREIS	Ca. € 30,-
MINDESTENS	1 GHz, 256 MB RAM, 1 GB HD

Attack on Pearl Harbor

Legendos Flugspektakel hat so viel mit Simulation zu tun wie Russen mit Mineralwasser. Hier geht es ausschließlich um unkomplizierte Luftgefechte mit einer simplen, jedoch äußerst effektiven Steuerung. In den rund 40 Missionen kämpfen Sie sowohl für das japanische Kaiserreich als auch für die Streitkräfte der USA. Meist müssen Sie mit Ihrem Jäger, Torpedo- oder Jagdbomber Schiffe versenken oder Bodenziele zerstören. Das macht zwar Spaß, wird aber auf die Dauer eintönig. An die Qualität von *Blazing Angels* kommt der Titel nicht heran. Ralph Wollner

Info: www.pearlharbor-game.com



		BEFRIEDIGEND
PREIS/LEISTUNG	78%	70%
GRAFIK	78%	
SOUND	75%	
STEUERUNG	85%	
MEHRSPIELER	72%	EINZELSPIELER

GENRE	Actionspiel
HERSTELLER	Legendo/Atari
PREIS	Ca. € 33,-
MINDESTENS	2 GHz, 512 MB RAM, 500 MB HD, Win 2000

Space Empires 5



Bildschirm für die Forschungsoptionen. Wer Tabellenkalkulation mag, hat hier seinen Spaß.

Bisher blieb die rundenbasierte Strategie-Reihe *Space Empires* hierzulande ziemlich unbekannt. „Völlig zu Recht!", rufen vermutlich optikverwöhnte Hobby-Generäle und schielen auf Grafikbomben wie *Medieval 2*. Verständlich, schließlich sieht *Space Empires 5* wie eine bunte Excel-Tabelle aus und – zugegebenermaßen – es spielt sich auch so. Ältere Generationen, die sich vielleicht noch an die *Master of Orion*-Reihe erinnern, gehen hier dagegen voll auf. Sie herrschen über Planeten, konstruieren und bauen Raumschiffe, führen diplomatische Verhandlungen, spionieren die Nachbarn aus, entwickeln neue Technik und, und, und. Die Fülle an Optionen und Einstellungen ist schier erschlagend! Gerade deshalb ist der Titel aus dem Hause Strategy First für alle Neulinge zu komplex und kompliziert zugleich, wenn nicht gar langweilig. Allein schon die ersten Schritte in Form des Tutorials stehlen Ihnen so viel Freizeit wie die gesamte *Der Herr der Ringe*-Trilogie, entfallene Szenen und Bonusmaterial inklusive. Wer sich jedoch auf diese Mischung aus trister Grafik und tiefgehender Komplexität einlässt, wird seine helle Freude daran haben. Oder er ist ein verpickelter Wirtschaftsstudent, der keine Freunde hat. Alexander Frank

Info: www.spaceempires5.com

		BEFRIEDIGEND
PREIS/LEISTUNG	59%	62%
GRAFIK	49%	
SOUND	52%	
STEUERUNG	52%	
MEHRSPIELER	59%	EINZELSPIELER

GENRE	Runden-Strategie
HERSTELLER	Strategy First/Dtp
PREIS	Ca. € 40,-
MINDESTENS	500 MHz, 128 MB RAM, 800 MB HD, Win 98 SE

Protagonist Jack Keane auf Tooth Island. Mit diesem riesigen Steinkopf knackt man die überdimensionale Nuss und löst ein Rätsel.

»Herr Doktor, ich glaube ich habe Zahnstein!«

VERGLEICH

SCHLECHTER

Ankh: Herz des Osiris

85% (abgew.)

SCHLECHTER

Runaway 2

78%

PC ACTION GOLD 9-2007

JACK KEANE

Für Nussknacker

Schön, deine Stimme zu hören!

Für *Jack Keane* gaben sich die Synchronsprecher einiger großer Hollywood-Darsteller die Ehre. Wir sagen Ihnen, wen Sie da hören.



Foto: Warner Bros

Der Sprecher von Jack Keane ist kein Geringerer als David Nathan. Sagt Ihnen nicht viel? Sollte es aber! Der gute Mann ist im Kino als die deutsche Stimme von Johnny Depp (*Fear and Loathing in Las Vegas*, *Sleepy Hollow*) oder Christian Bale (rechts; *The Machinist*, *Batman Begins*) zu hören. Gegenspielerin Amanda erhält die Stimme von Bianca Krahl, die sehr oft Charlize Theron (links; *The Italian Job*) oder Penelope Cruz (*Bandidas*) synchronisiert. In weiteren Rollen sind die Synchronsprecher von Gary Oldman (*Bram Stoker's Dracula*), John Cleese (*Monthy Python*), Antonio Banderas (*Desperado*) und John C. McGinley (Dr. Cox aus *Scrubs*) vertreten. Ein nettes Aufgebot!



Foto: Universal Pictures

Es gibt eine einfache Regel: alle Leute, die Jack heißen, sind cool. Jack Nicholson, Jack the Ripper, Jack Sparrow – und *Jack Keane*!

Die Entwickler von Deck 13 (*Ankh*, *Ankh: Herz des Osiris*) wenden sich vom alten Ägypten ab und schicken Sie ins Großbritannien der Kolonialzeit. Wie Sie vielleicht vermutet haben, spielt man bei *Jack Keane* Jack Keane. Und der Bursche steckt schon zu Beginn des Abenteuers tief in der Bredouille (auf gut Deutsch gesagt: Jack hat Ärger). Ein Kerl, der ihm Geld geliehen hat, fordert es zurück. Und das nach nur zwei Jahren. Frechheit! Sie beginnen damit, den Schlägern, die Sie ordentlich aufmischen wollen, zu entkommen. Sobald das geschafft ist, treffen Sie einen Typen, der einen Stock derart tief im Rektum stecken hat, dass er entweder Konkurrenz-Redakteur oder Extrem-Anal-Fetischist (oder auch beides) sein muss. Wie dem auch sei, es stellt sich heraus, dass der nette Mann Vertreter des britischen Weltreiches ist. Es handelt sich um eine Sache von nationalem Interesse, jammert er Ihnen vor. Konkret: Der unglaublich finstere Bösewicht Dr. T. hat auf einer Insel jahrelang perverse Experimente mit fleischfressenden Pflanzen gemacht und nun eine neue Spezies erschaffen: eine Pflanze, die alle Tee-Sorten auffrisst – nur nicht die, die Dr. T. anbaut. Da es für die Briten nichts Wichtigeres gibt als Tee, ist diese Situation fast so etwas wie der Weltuntergang. Also schickt das Empire seinen besten Mann, um die Lage zum Guten zu wenden – und Sie sollen den Agenten per Schiff chauffieren! Ja, Sie haben richtig gelesen.

DUMME WORTSPIELE

Bevor wir weiter auf das Spiel eingehen: Uns ist klar, dass diese Teematik sich für einen Haufen dummer Wortspiele anbietet. *Resident Evil*-Anhänger lachen sich schlapp wegen des Tee-Virus, andere amüsieren sich über den Tee-Punkt und so weiter – uns ist das jedoch zu doof, deshalb verzichteen wir auf Teeartiges (oh Gott, war das schlecht, bitte steinigen Sie uns). Genug, nun weiteer zum Spiel!

EINE TEEFAHRT, DIE IST LUSTIG

Sie sollen also diesen Agenten transportieren. Bestimmungsort: eine Insel, genannt Tooth Island. Doch *Jack Keane* wäre ein verdammt langweiliges Abenteuer, wenn Sie den Kerl aufsammeln und problemlos abliefern würden (obwohl – *Jack Keane* als Konkurrenz für *Bus Driver*, Test Ausgabe 08/07?). Also kommt, was kommen muss – etwas läuft schief und Sie sind mit Montgomery (besagter Agent, gesprochen von der deutschen Stimme von John Cleese [*Monty Python*, dämmert's?]) auf der Insel gestrandet. Da der Gute genauso kompetent ist wie Paris Hilton keusch, bleibt der Löwenanteil der Arbeit an Ihnen hängen. Im Laufe von 13 Kapiteln erleben Sie die gelungene Geschichte und haben damit mindestens geschätzte zehn bis zwölf Stunden lang Ihren Spaß. Das mit dem Spaß ist keine bloße Redewendung, denn der Humor ist bei *Jack*

Keane sehr gelungen und wahrlich unterhaltsam. Schon im ersten Kapitel – die Flucht vor den Schlägern – bietet einige Anlässe, um kräftig abzulachen.

DIE CHARAKTEERE

Wie alle Abenteuer lebt *Jack Keane* besonders von seinen Charakteren, deren Eigenarten und Beziehungen zueinander. Allen voran muss natürlich die namensgebende Figur Jack Keane ausgearbeitet sein – er ist ein erfolgloser Abenteurer und Kapitän eines Schiffes mit Zwei-Mann-Besatzung. Charakteristisch für Jack: Er trägt stets ein Messer bei sich, das er schon als Kind von seinem Vater bekommen hat. Als Blickfang präsentiert sich Amanda. Die Blondine kommt aus Amerika, hat immer ihr Gewehr bei sich und ist nicht auf den Mund gefallen; im weiteren Verlauf erhält der Spieler zeitweise auch die Kontrolle über die Süße. Ferner ist Agent Montgomery zu nennen, „Das Beste, was das britische Empire zu bieten hat" – Monty ist ein tollpatschiger Kerl, der kein Fettnäpfchen auslässt, die Schuld aber immer anderen in die Pantoffeln schiebt. Und last but not least (also: nicht zuletzt) gibt's den Bösewicht Dr. T. (beachten Sie die Aussprache, sowohl auf Englisch als auch auf Deutsch). Seine finsteren Machenschaften haben nur ein Ziel: Er will das Empire besiegen. Das zu verhindern, ist Ihr und Montys Job.

EIN WORT ZUR TEECHNIK

Jack Keane entpuppt sich durch und durch als typisches Point-&-Click-Abenteuer. Die Grafik ist für Genreverhältnisse gelungen und kann mit teilweise sehr guten Effekten wie dem ansprechend animierten Wasser überraschen. Doch die besonderen Stärken von *Jack Keane* sind der Humor und die Klangkulisse. Der für Deck 13 typische Witz ist bei *Jack Keane* bestens gelungen und bescherte dem der Verfasser dieser Zeilen manchen Moment, in dem er lachend vor dem PC saß. Dass die Kollegen, die gerade andere Spiele testen durften, deswegen irgendwann an seiner Zurechnungsfähigkeit zweifelten, kratzte ihn herzlich wenig. Die Geräuschkulisse ist derweil so klasse gelungen wie in kaum einem anderen aktuellen Abenteuer-Spiel. Das liegt nicht nur am Großaufgebot

So spielt sich Jack Keane

Sie möchten mitreden können, wenn sich andere Abenteuer-Fans unterhalten? Dann spielen Sie *Jack Keane*! Ach, Sie haben keine Ahnung von Rätseln? Wir stellen Ihnen ein typisches *Jack Keane*-Rätsel von Anfang bis Ende vor!

PHASE 1



Sie kommen in einem Hotel an und wollen den Schlüssel für ein bestimmtes Zimmer – der Portier will den Schlüssel jedoch nicht rausrücken, sondern schwafelt dauernd von dem einen Stern, den sein Hotel hat. Ganz wie er meint!

PHASE 2



Den Stern hat das Hotel für seinen Kamin. Also nimmt der Spieler ein Glas Wasser und löscht die Flamme. Der Portier kriegt fast einen Herzkasper und kommt sofort angestürmt, um das Feuer wieder anzuzünden.



PHASE 3



Während der Portier mit dem Feuer beschäftigt ist, vertauscht Jack das Terpentin und das Waschmittel. Danach beschmutzt er den Stern mit einem Räucherstäbchen.

PHASE 4



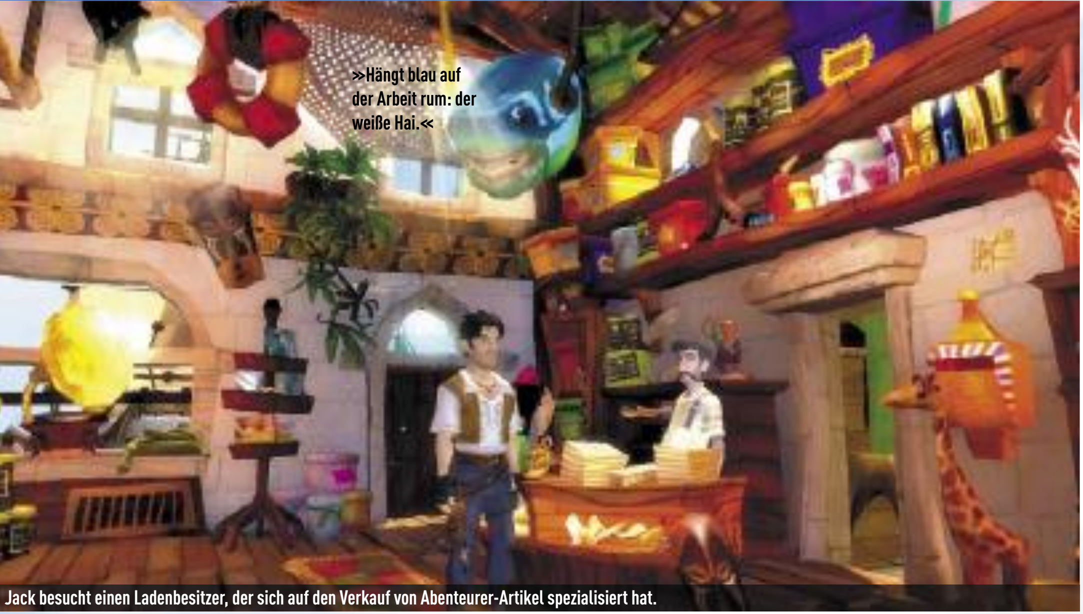
Das Prestigio (die Auflösung eines Tricks): Der Portier nimmt fälschlicherweise Terpentin zum Säubern, der Stern fällt ab. Als Sie ihm den Stern wiedergeben, dankt er Ihnen, indem er Ihnen den Schlüssel gibt! Toll, oder?



Um weiter in den Dschungel vorzudringen, greift Jack auf einen Elefanten als Transportmittel zurück.



In einer Umkleidekabine trifft Jack zum ersten Mal die attraktive Amanda.



Jack besucht einen Ladenbesitzer, der sich auf den Verkauf von Abenteurer-Artikel spezialisiert hat.

DENNIS BLUMENTHAL

Deck 13 versteht es einfach immer wieder, astreine Kost für Abenteurer abzuliefern. Bereits *Ankh: Herz des Osiris* hat mir sehr gut gefallen. Mit *Jack Keane* verstärken die Entwickler aus Frankfurt den positiven Eindruck, den sie bei mir hinterlassen haben. Mir als altem Film-Fanatiker gefällt besonders die Riege der erstklassigen Synchronsprecher. Doch eine Bitte habe ich, liebe Entwickler: Engagiert doch mal Joachim Kerzel, den Sprecher von Jack Nicholson – dann wäre ich rundum glücklich!

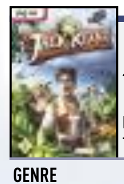
bekannter Synchronsprecher, die die Emotionen und Intentionen der Charaktere glaubhaft rüberbringen (lesen Sie zu diesem Thema unseren Kasten auf der Seite 94: „Schön, deine Stimme zu hören!"), auch technisch überzeugt der Sound. So wirkt sich die Umgebung spürbar auf den Klang von Jacks Stimme aus. Befindet er sich in einer Höhle und sagt etwas, hallen die Worte realitätsnah wider. Das sind die kleinen und feinen Details, bei denen man merkt: Da hat sich jemand Mühe gegeben!

SCHLUSSWORT

Zeit fürs große Fazit. Gehen wir unsere Check-Liste für ein gutes Abenteuer-Spiel doch mal durch. Gelungene Charaktere? Yep. Interessante Geschichte? Check. Humor? Jede Menge. Unterhaltsame Dialoge? Roger. Logische Rätsel? Genügend, wenn auch mit unterschiedlicher Qualität. Die manchmal ungünstige Kameraperspektive? Die viele Laufarbeit? Schwamm drüber! Die Konsequente Schlussfolgerung lautet: *Jack Keane* ist das beste erhältliche Abenteuer. Nicht nur Anhänger der beliebten *Ankh*-Serie sollten zugreifen!

Dennis Blumenthal

Info: www.jackkeane.com



Jack Keane

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	1. August 2007
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Deck 13
VERTRIEB	10tacle
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM, 1,5 GB HD, Direct-X-8.1-kompatible Grafikkarte, DVD-Laufwerk, Win XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Hallo? Das Ding heißt nicht *Jack Keane & Friends*, dieses Abenteuer bestehen Sie allein!

PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	84%
SOUND	90%
STEUERUNG	81%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Schwankende Rätselqualität	- 6%
Ab und an ungünstige Kameraperspektive	- 4%
Teils viel Laufarbeit	- 3%
Stellenweise viel Fummelei	- 1%

SEHR GUT
Das derzeit beste Adventure! An alle Abenteurer: Zugreifen ist Pflicht!



Hast du einen im Tee?

In *Jack Keane* ist Tee das Objekt der Begierde – wir stellen Ihnen drei tolle Tee-Sorten vor! Eine ist jedoch pure Erfindung. Erraten Sie, welche?

HOL DIR KRAFT

„Hol Dir Kraft" – der Tee für die Momente totaler Erschöpfung. Wer kennt das nicht? Nach einem stressigen Arbeitstag kommt man nach Hause – und dann muss man noch die Kraft aufbringen, seine Frau zu züchtigen. In diesen Situationen gibt es nichts Besseres als eine Tasse „Hol Dir Kraft"!



PURE LUST

„Pure Lust" – der Tee für besondere Augenblicke. Es braucht nicht immer einen anderen Menschen, um Lust zu genießen. Trink „Pure Lust" und sei kein Tor – dann steht dein kleiner Freund bald wie ein Ofenrohr!



IHR KÖNNT MICH ALLE

„Ihr könnt mich alle" – das ist mehr als nur eine Allzweckphrase. Mit dem „Ihr könnt mich alle"-Tee versetzen Sie sich in einen Zustand völliger Ignoranz, Sie lassen los und vergessen all die stressigen Dinge des Alltags. Herrlich!



World Poker Championship 2



In *World Poker Championship 2* spielen Sie in einem Kasino gegen mehrere Kontrahenten.

„Es ist gut zu gewinnen. Aber es ist noch besser, viel zu gewinnen." Solche hohlen Sprüche gibt der englische Kommentator in einem der zehn virtuellen Kasinos von sich. Natürlich nur, wenn Sie tatsächlich Geld scheffeln – Ihre digitalen Mitspieler sind nämlich nicht ganz so dumme Platzhalter, die ihre Einsätze ständig zum Fenster rauswerfen. Gespielt werden die Varianten Texas Hold'em (Limit und No Limit), Omaha, 7 Card Stud, 5 Card Draw, Triple Draw 2-7, Pineapple, Crazy Pineapple, Tahoe, Shanghai, Super Hold'em und Billabong. Im Gegensatz zu Möchtegern-Pornopokerspielchen à la *All Star Strip Poker: Girls at Work* zieht sich in *World Poker Championship 2* niemand aus. Wir von der PC ACTION finden das zwar schade, normale Menschen stört das jedoch vermutlich nicht weiter. Denn immerhin machen Sie Ihre Wetteinsätze in dreidimensionalen Kasinos und zocken recht gut animierte Kontrahenten ab. Soll heißen: Im Gegensatz zu vielen anderen Poker-Spielen gibt es hier tatsächlich Grafik. Zwar tut Ihre Spielfigur – die sich übrigens ähnlich wie in *Oblivion* zu Beginn ziemlich genau gestalten lässt – manchmal so, als würde sie unter dem Tisch masturbieren, die 20 Euro ist das Spiel dennoch wert. Alexander Frank

Info: www.frogster-interactive.de

PREIS/LEISTUNG	77%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	64%	64%
SOUND	61%	
STEUERUNG	76%	
MEHRSPIELER	72%	EINZELSPIELER
GENRE		Simulation
HERSTELLER		ValuSoft/Frogster
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		800 MHz, 256 MB RAM, 32-MB-Grafik

18 Wheels of Steel: Haulin'



Blick aus dem Truck-Fenster: Ein Lastkraftwagen fährt vorbei.

Haulin' ist laut Packungstext „die Fortsetzung der meistverkauften Trucker-Serie". Na ja, so viele Trucker-Serien sind uns gar nicht bekannt. Aber das heißt ja nichts, schließlich sollen wir ein Spiel möglichst objektiv und frei von Vorurteilen bewerten, selbst wenn eine Trucker-Simulation nur Menschen mit fragwürdigen Hobbys interessieren dürfte. Wie dem auch sei. In *Haulin'* transportieren Sie diverse Fracht innerhalb der USA und Kanada – aus der Kabinensicht eines Trucks. Da dieser Job recht öde ist, unterhalten Sie sich über den CB-Funk mit anderen Truck-Fahrern. Oder Sie fahren ein paar Autos zu Schrott, was allerdings auch sehr schnell ermüdet, weil das Reaktionsvermögen der digitalen Kollegen sogar unter dem eines Koma-Patienten liegt. Etwa wenn Sie auf der falschen Fahrspur entlangbrettern und die Ihnen entgegenkommenden Wagen nicht mal anhalten. Immerhin dürfen Sie nach solchen Amokfahrten die Schäden an Ihrem Laster beheben, was aber zum Gähnen ist. Weitere aufregende und nervenaufreibende Spielelemente? *Haulin'* ist komplett in Deutsch – zumindest preist der Text auf der Rückseite der Packung dies als eine Besonderheit an. Alexander Frank

Info: www.frogster-interactive.de

PREIS/LEISTUNG	45%	AUSREICHEND
GRAFIK	49%	54%
SOUND	49%	
STEUERUNG	58%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Simulation
HERSTELLER		ValuSoft/Frogster
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		1,4 GHz, 256 MB RAM, 64-MB-Grafik

Die Sims Tiergeschichten



Außer um die Bedürfnisse Ihres Sims müssen Sie nun um die Ihres Tieres kümmern.

Zuerst das – von unserer Seite aus – Positive: Das Programm mit dem Titel *Die Sims Tiergeschichten* ist kein Virus. Es ist ein eigenständiges *Sims*-Spiel, also auch kein *Sims 2*-Erweiterungspaket. Mehr Positives entnehmen Sie bitte den Herstellerangaben. In *Die Sims Tiergeschichten* spielen Sie im gewohnten *Sims*-Stil zwei Geschichten, die sich – Trommelwirbel – um Tiere drehen. So müssen Sie beispielsweise als Alice mit Ihrem Hund Sam die Hunde-Show gewinnen, um zu verhindern, dass Sie Ihr Haus verlieren. Zudem besitzen Sie die Möglichkeit, die Tiere zu dressieren, mit Leckerlis zu belohnen und an Geschicklichkeitskursen teilnehmen zu lassen. Neben den Tiergeschichten gibt es einen Spielmodus mit offenem Ende. Sie können sich also – wie mit jedem *Sims*-Spiel – endlos lange damit vergnügen. Für *Sims*-Fans ist das daher absolut empfehlenswert. Alle XY-Chromosomen-Träger seien davor gewarnt, das Spiel ihrer Freundin oder Frau zu kaufen. Die Konsequenzen wären fatal: Der PC rund um die Uhr besetzt, ständig würden Gequieke und Sätze wie „Ach wiiieee süüüß" durch Ihr Zuhause schallen und Sie würden der drei Säulen eines glücklichen Lebens beraubt: Essen, Sex und Essen. Dennis Blumenthal

Info: www.diesimsgeschichten.de

PREIS/LEISTUNG	45%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	83%	70%
SOUND	76%	
STEUERUNG	84%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Lebenssimulation
HERSTELLER		Maxis/EA
PREIS		Ca. € 40,-
MINDESTENS		1,4 GHz, 256 MB RAM, 32-MB-Grafik

Sims 2: H&M Fashion Accessoires



PREIS/LEISTUNG	28%	AUSREICHEND
GRAFIK	83%	57%
SOUND	75%	
STEUERUNG	84%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Lebenssimulation
HERSTELLER		Maxis/EA
PREIS		Ca. € 15,-
MINDESTENS		1 GHz, 1GB HD, Die Sims 2

Eiweißbetonte Diäten, der große Parteitag der Republikaner, *Big Brother* und *Die Sims 2: H&M Fashion Accessoires* – all diese Dinge stellen den Autor dieser Zeilen vor die Frage: Wer braucht so was?! Mit *H&M Fashion Accessoires* findet sowohl die Damen- als auch die Herrenkollektion von H&M den Weg ins Spiel. Sie entwerfen Ihren eigenen Laden und präsentieren Ihre Lieblingskleidung auf virtuellen Laufstegen. Für *Sims 2*-Fans, die dringend neuen Stoff brauchen, ist das okay. Der Preis von 15 Euro steht jedoch in keiner Relation zum erbrachten Wert. Dennis Blumenthal

Info: www.diesims.de

Scooter War3z: SIP Edition

Wer viel Kohle hat, kauft sich einen aufgemotzten Schlitten und nimmt damit an illegalen Straßenrennen teil. Wer noch nicht so viel Kohle hat, etwa weil die reiche Oma im Altenheim das Zeitliche partout nicht segnen will, trainiert schon mal mit *Need for Speed*. Und wer zu den arbeitslosen Hartz-IV-Empfängern gehört, die die Geldscheine höchstens aus dem Fernsehen kennen, kriecht eben in *Scooter War3z* auf einer 50-Kubik-Niete über zwölf Strecken. Steuerung, Sound, Grafik und Spielspaß sind den Entwicklern allerdings davongerollt. Alexander Frank

Info: www.team6-games.com



PREIS/LEISTUNG	68%	AUSREICHEND
GRAFIK	54%	53%
SOUND	43%	
STEUERUNG	57%	
MEHRSPIELER	56%	EINZELSPIELER
GENRE		Rennspiel
HERSTELLER		Team6/SIP Scootershop
PREIS		Ca. € 5,-
MINDESTENS		750 MHz, 256 MB RAM, 300 MB HD, Win XP

Criminal Intent


»Jetzt weißt du, warum du nicht das Treppengeländer herunter rutschen sollst.«

Der Protagonist untersucht das Haus des ermordeten Bankers und stellt Beweise sicher.

„Ich glaube, er ist tot, Jim." Mit dieser Diagnose schockte Enterprise-Arzt „Pille" die Zuschauer und Captain Kirk immer wieder aufs Neue. An diese zeitlose Phrase fühlten wir uns beim Spielen des Point-&-Click-Abenteuers *Criminal Intent* erinnert. Warum? Darum: Wie in der gleichnamigen Fernsehserie klären Sie bei *Criminal Intent* Mordfälle, sammeln Beweise und erstellen Täterprofile. Zu Beginn wählen Sie einen der vier Fälle aus – unser erster: Ein Banker liegt blutüberströmt in seinem Haus, neben ihm ein zersplitterter Baseballschläger. Hier kommt der „Pille"-Gedenk-Charakter ins Spiel. Ein Ermittler lässt uns an seinem rasiermesserscharfen Verstand teilhaben und mutmaßt: „Sieht nach brutalem Erschlagen aus." Nein! Brutales Erschlagen? Wir nicken zustimmend und streichen gedanklich unsere These, dass das arme Schwein mit einem Gänseblümchen totgekitzelt wurde ... *Criminal Intent* ist kein schlechtes Spiel: Der Synchronsprecher von Protagonist Robert Goren leistet korrekte Arbeit, die Grafik ist akzeptabel, die Rätsel sind fordernd. Zudem stammen die spannenden Fälle von einem der Original-Autoren der Serie – Fans greifen bedenkenlos zu. Dennis Blumenthal

Info: www.ci-game.de

PREIS/LEISTUNG	72%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	65%	70%
SOUND	74%	
STEUERUNG	62%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Adventure
HERSTELLER		Legacy Interactive/Bhv Software
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		1,5 GHz, 128 MB RAM, 2,4 GB HD

Dead Reefs: Das Relikt des Bösen


»Overdressed: Fensterputzer.«

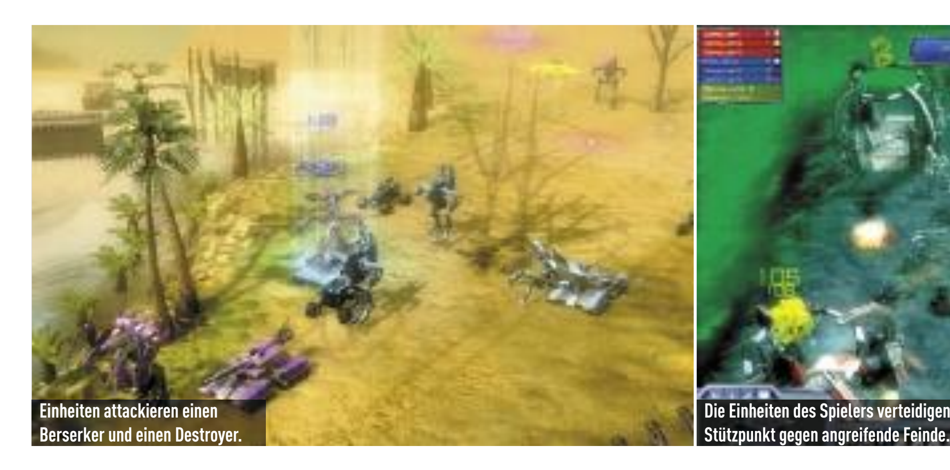
Um ein Rätsel zu lösen, begutachtet der Ermittler Amadeo Finvinero zwei Gemälde.

Nicht alle Piraten waren so lässig drauf wie Johnny Depp in *Fluch der Karibik*. Um etwas für Ihre Bildung zu tun, engagierten wir Prof. Dr. Wik Ip-Edia, um die Geschichte der Freibeuter zu erläutern: „Bei Piraterie oder Seeräuberei handelt es sich um Überfälle auf Schiffe, um Raubzüge zur See oder um räuberische Angriffe auf die Küsten von See aus." Solche Piraten-Penner bilden die Grundlage für die Hintergrundgeschichte des Adventures *Dead Reefs* (deutsch: tote Riffe). Darin erkunden Sie als Detektiv Amadeo Finvinero das mysteriöse Eiland Dead Reefs, eine ehemalige Hochburg der Verbrecher, auf der ein Fluch zu liegen scheint. Denn seit der Ex-Inselchef Baron DeSantra einen Mönchsorden abschlachten ließ, beißen in regelmäßigen Abständen die Bewohner von Dead Reefs ins Gras. Gruselig? Spätestens, wenn Sie die erste farblose Geistererscheinung erblicken, merken Sie, dass die Teletubbies furchterregender sind als die Zwischensequenzen in *Dead Reefs: Das Relikt des Bösen*. Besonders nervig ist die umständliche Tastatursteuerung, dank derer Sie ständig an der Umgebung hängen bleiben. Die Grafik ist anständig, die Rätsel sind für Genre-Kenner keine Herausforderung. Es gibt Besseres! Lukasz Ciszewski

Info: www.adventurecompanygames.com

PREIS/LEISTUNG	49%	AUSREICHEND
GRAFIK	71%	60%
SOUND	70%	
STEUERUNG	51%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Adventure
HERSTELLER		The Adventure Company/CDV
PREIS		Ca. € 40,-
MINDESTENS		1,5 GHz, 512 MB RAM, 860 MB HD

Arena Wars Reloaded


Einheiten attackieren einen Berserker und einen Destroyer.

»Stärker als Inter Mailand: Inter-Face.«

Die Einheiten des Spielers verteidigen einen Stützpunkt gegen angreifende Feinde.

„Was für ein Tohuwabohu!", entfährt es unserem Häuptling Hesse. Diesmal meint er allerdings nicht den Tisch des Redaktionsmessis Wollner, sondern die hektischen Sequenzen auf dem Bildschirm. Der Autor dieser Zeilen spielt *Arena Wars Reloaded* und verrenkt sich dabei nicht nur die Finger. *Arena Wars Reloaded* ist eine erweiterte Neuauflage des 2004 erschienenen *Arena Wars* und bringt einige Neuerungen mit sich. Das Echtzeit-Strategie-Spiel richtet sich noch immer hauptsächlich an Mehrspieler-Freunde – was die Unterstützung der Electronic Sports League (ESL) beweist. Solisten freuen sich über die intelligenten Computergegner, von denen bis zu sieben auf den teilweise neuen Karten zu finden sind. Die sechs zur Verfügung stehenden Einheiten sind keine Identifikationsfiguren, aber gut ausbalanciert und bieten in den drei Spielmodi (Bombing Run, Capture the Flag und Double Domination) reichlich Action. Doof: Es gibt nur eine Rasse, und die ist roboterähnlich. Die Kamera ist nach eigenen Wünschen einstellbar, die Grafik besitzt schicke HDR-Effekte. Während des Kampfes sammeln Sie Gegenstände, die die Kampfeigenschaften verbessern. Sie besitzen eine Webcam? Dann übertragen Sie doch Ihr Bild direkt auf den Bildschirm Ihres Kontrahenten. Christian Gürnth

Info: www.arenawars.net

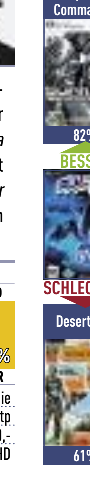
CHRISTIAN GÜRNTH

Das bekommen Sie heutzutage für 20 Euronen: eine Tüte trockener Brötchen, ein paar Kugeln Eis, im Bordell eine Abfuhr oder *Arena Wars Reloaded*. Im Mehrspieler-Modus rockt das Ding wirklich. Wem *Supreme Commander* und Co. zu taktisch sind, der findet im simplen *Arena Wars Reloaded* einen guten Freund!

PREIS/LEISTUNG	83%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	70%	67%
SOUND	69%	
STEUERUNG	76%	
MEHRSPIELER	78%	EINZELSPIELER
GENRE		Echtzeit-Strategie
HERSTELLER		Exdream/Dtp
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		2,4 GHz, 768 MB RAM, 300 MB HD

VERGLEICH

Supreme Commander



82%

BESSER

SCHLECHTER

Desert Law

61%

»Setzte die Todesstrafe in jungen Jahren noch persönlich um: Arnold Schwarzenegger.«

EL MATADOR

Schützenfest

In *El Matador* schwingt Victor Corbet seine geliebte Schrotflinte und schaut mächtig böse drein.

Warum Drogen schlecht sind, erläutert Doppelagent Victor Corbet den kolumbianischen Drogenbossen detailliert – und mit aller Waffengewalt.

„Victor, du sollst die Leute festnehmen und nicht töten. Was ist dein verdammtes Problem?", schreit der Vorgesetzte dem *El Matador*-Helden per Funk ins Ohr. Scheinbar kommt unser Vorgehen im tschechischen *Max Payne 2*-Klon nicht gut an. Wir ballern die Drogentypen nämlich nicht mit den vorgesehenen Betäubungswaffen über den Haufen, sondern greifen zur Kalaschnikow und doppelten Uzi. Unser Held ist Victor Corbet, ein zwielichtiger Doppelagent. Victor wehrt sich ständig mit Kommentaren gegen die Vorschrift, Drogenbarone und Junkies nur zu betäuben und gefangen zu nehmen. „Sie können ihn verurteilen, wenn er auf dem Obduktionstisch liegt!", meint der Protagonist auf Anfrage seiner Kameraden, ob ein Gegner nicht lieber vor Gericht seiner gerechten Strafe entgegensehen sollte. Aber wurscht: Bei der Menge an Pixelgangstern und Rauschgiftbossen, die Corbet in *El Matador* aus der Verfolgerperspektive über den Haufen schießt, würden dem lieben Jesus die Haare zu Berge stehen ... Fein: Wenn Sie pazifistisch veranlagt sind, stehen Ihnen die erwähnten Betäubungswaffen zur Wahl, mit denen Sie sich durchs Spiel schießen.

ZEIG MIR DEN WEG

Die Levels sind alle simpel gestrickt, nur selten verlaufen Sie sich. Meistens gibt es nur einen logischen, linearen Weg. Ab und an sollten Sie trotzdem in aller Ruhe die Umgebung auskundschaften. Denn in versteckten Hinterzimmern, dunklen Ecken und unscheinbaren Regalen finden Sie Gesundheitspäckchen und die noch wichtigeren Schutzwesten. Damit geht dem Matador auch in hitzigen Gefechten nicht die Puste aus. Auf höheren Schwierigkeitsgraden ist das Abenteuer trotz schwacher Geschichte anspruchsvoll. Wer da nicht stetig Deckung hinter Einrichtungsgegenständen, Betonpfeilern und Tischen sucht, der hat genauso wenig zu lachen wie ZDF-Zuschauer. Christian Gürnth

Info: www.elmatador-game.de



CHRISTIAN GÜRNTH

El Matador wäre ein richtig gutes Spiel, wenn die Gegner nicht dümmer wären als der typische PC ACTION-Durchschnittsredakteur. Zu oft stürmen die Herren hirn- und planlos auf Victor zu, um sich ihre Betäubungspfeile abzuholen. Zudem nervt die an den Haaren herbeigezogene Hintergrundgeschichte. Victor Corbet hingegen ist fast so eine coole Sau wie ich und wirft lässig mit harten Sprüchen um sich – auch wie ich. Wer's stumpf und unblutig mag, wird bei *El Matador* ganz sicher fündig.



El Matador

PREIS	Ca. €10,-
TERMIN	15. Januar 2007
GENRE	Action
ENTWICKLER	Plastic Reality Technologies
VERTRIEB	Frogster
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

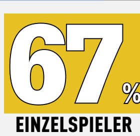
MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 3 GByte HD, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Der Matador ist Einzelkämpfer und lässt sich nur von KI-Hoschis helfen.

TEST IN AUSGABE
1/2007

PREIS/LEISTUNG	71%
GRAFIK	85%
SOUND	80%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	–

BEFRIEDIGEND
Schick, simpel und für Männer: Victors Hatz macht unbedarften Naturen Spaß.



67 %
EINZELSPIELER

Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Battlefield 2 Complete Collection (enthält *Battlefield 2*, die Erweiterung *Special Forces* und die Booster-Packs *Euro Force* und *Armored Fury*)	Sammlung	Electronic Arts	88%	€ 55,-	8/05, 2/06, 05/06, 8/06
Company of Heroes	Strategie	Thq	90%	€ 20,-	11/06
Die Römer	Strategie	Ak Tronic	70%	€ 10,-	8/06
Fable	Rollenspiel	Microsoft	75%	€ 20,-	11/05
Fahrenheit	Adventure	Ak Tronic	80%	€ 10,-	10/05
Hall of Game Volume 12 (enthält *Air Conflicts*, *Enemy Engaged*, *Daemonica* und *Rag Doll Kung-Fu*)	Sammlung	Frogster	79%	€ 15,-	7/06, 1/06
Rise of Legends	Strategie	Microsoft	86%	€ 25,-	7/06
Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten	Adventure	Frogster	67%	€ 20,-	3/07
Silent Hunter 3 Sub-Pack (enthält *Silent Hunter 3* sowie die Erweiterungen *U-Boote* und *Seewölfe*)	Sammlung	Rondomedia	78%	€ 20,-	5/05, 11/06


Battlefield 2 Complete Collection


Hall of Game Vol. 12


Silent Hunter 3 Sub-Pack



Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 20 steht's!

Platz 1

Der Edel-Shooter *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* verstrahlt noch immer die erste Position. Zu Recht!

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	■ (1)	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	5/2007	89%	GSC Gameworld
2	▲ (3)	World of Warcraft: Burning Crusade	3/2007	93%	Blizzard
3	▼ (2)	Gothic 3	12/2006	87%	Piranha Bytes
4	▲ (5)	Pro Evolution Soccer 6	12/2006	90%	Konami
5	▲ (10)	Resident Evil 4	5/2007	79%	Capcom
6	▲ (13)	Dark Messiah of Might and Magic	1/2007	91%	Arkane/Kuju
7	▼ (4)	Der Herr der Ringe: Online - DSvA	7/2007	87%	Turbine
8	▲ (NEU)	Ghost Recon Advanced Warfighter 2	8/2007	86%	Grin
9	▼ (7)	Supreme Commander	4/2007	89%	Gas Powered Games
10	▼ (6)	Two Worlds	8/2007	85%	Reality Pump
11	▼ (9)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
12	▲ (14)	Prey	9/2006	86%	Human Head Studios
13	▼ (11)	Anno 1701	1/2007	88%	Related Designs
14	▼ (12)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
15	■ (15)	Guild Wars: Nightfall	1/2007	88%	Arena Net/NC Soft

Platz 2

Der Sieges-Kreuzzug nimmt keine Ende: *World of Warcraft: The Burning Crusade* klettert auf Platz 2.

Wir wollen ...



... mehr! *Supreme Commander* hält sich seit seinem Erstverkaufstag konstant in unseren „Die zock ich am liebsten"-Charts. Nun kündigte THQ die Erweiterung *Supreme Commander: Forged Alliance* an. Die enthält beispielsweise über 100 neue Einheiten. Wahnsinn!

Transformers



Hol's dir!

Spiel	Hersteller	Erscheint
Combat Mission Shock Force	Koch Media	26. Juli
Hellgate: London	Electronic Arts	Juli
Radsport Manager Pro 2007	Focus Home Interactive	Juli
Space Empires 5	Dtp	Juli
Sword of the New World	K2 Network	Juli
Transformers	Activision	19. Juli
UFO Extraterrestrials	Koch Media	Juli

Ein verwilderter und gewalttätiger ungarischer Söldner verführt sein Opfer nach bestem Wissen und Gewissen.

»Wichtig: beim Vorstellungsgespräch wie geleckt aussehen.«

»Liebe Leser! Das ist der Grund, warum Sie sich PRIVAT versichern sollten!«

Spekulation eines Opfers über das verlassene Haus: Es soll früher eine Sex-Klinik gewesen sein.

DVD Severance

Verlieren Sie im Stress oft den Kopf? Das ist noch gar nichts! Die Typen in *Severance* verabschieden sich auch von anderen Körperteilen.

HORROR | Zum Beispiel vom linken Bein unterhalb des Knies. Schließlich konnte keiner der Mitarbeiter des Waffenherstellers Palisade ahnen, dass ihr Betriebsausflug in den osteuropäischen Wald nicht wie geplant mit gutem Wodka und günstigen Prostituierten endet. Stattdessen landet die siebenköpfige Truppe in einer heruntergekommenen Bruchbude und muss sich gegen die sehr aufdringliche Gastfreundschaft der verwilderten Russen und Ungaren wehren. Die Ex-Kommunisten jagen den Klassenfeind nämlich mit Messern, Maschinengewehren, Bärenfallen und Flammenwerfern quer durch das Dickicht ... Zugegeben, das Drehbuch ist meilenweit von einem Literatur-Nobelpreis entfernt, unterhaltsam ist das Gemetzel dennoch.

SACHEN ZUM LACHEN

Wer auf schwarzen Humor steht, kommt bei *Severance* nach einem Kasten Bier auf seine Kosten. Etwa, wenn eine Bärenfalle einem der Unglücklichen das anfangs erwähnte Bein abreißt und sein Kollege ebendieses lose Glied in ein Bierkühlfach steckt. Natürlich nicht, ohne zuerst den Schuh und die müffelnde Socke auszuziehen. Wenn Sie sich den Streifen jedoch auf nüchternen Kopf reinziehen, ergibt die häufig wechselnde Abfolge von Humor und Horror kein einheitliches Bild. Für einen entspannten Videoabend mit Kumpels ist *Severance: Ein blutiger Betriebsausflug* dennoch einen Blick wert. Sammler investieren am besten gleich fünf Euro mehr und freuen sich über die Beigaben der Special Edition, unter anderem mit folgenden Extras: Hinter-den-Kulissen-Material, Outtakes, entfallene Szenen, Entstehungsgeschichte, eine Dokumentation über die Spezial-Effekte, jede Menge Hintergrundinfos sowie ein alternatives Ende. Vorbildlich!

Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	92 Minuten
WERTUNG:	GUT

KINO Hostel 2

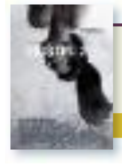
Emanzipation im slowakischen Todeskeller – jetzt werden auch weibliche Hauptcharaktere gefoltert.

HORROR | Die Geschichte von *Hostel 2* ähnelt Teil 1 sehr und ist ebenso schnell erzählt. Naive Jugendliche werden unter Vorspiegelung falscher Tatsachen nach Bratislava in eine Jugendherberge gelockt. Das ländliche Erholungsparadies entpuppt sich schnell als Tummelplatz für reiche, sadistische Folterknechte, die den anfangs Ahnungslosen mit allen möglichen und unmöglichen Werkzeugen ans Leder wollen.

EIN SADIST KOMMT SELTEN ALLEIN

Dabei wagt Regisseur und Drehbuchautor Eli Roth auch einen Blick hinter die Maske der perversen Folterer. Er erzählt die vor sich hinplätschernde Story nicht nur aus Sicht der Opfer, sondern auch aus dem Blickwinkel zweier Kunden, die bei der dubiosen Elite-Hunting-Agentur zwei amerikanischen Teenies als Opfer ersteigert haben. Dennoch präsentiert sich *Hostel 2*, wohl nicht zuletzt, weil der Film für die Kinos gravierend geschnitten wurde, über weite Strecken langweilig. Selbst den Folterszenen, die den zweifelhaften Höhepunkt des strittigen Machwerks darstellen, geht jede Spannung ab. Ach ja, eins noch: Dass der Verfasser dieser Zeilen den Horrorstreifen als befriedigend empfand, lässt keinerlei Rückschlüsse auf seine sadistische Ader zu. Die Art und Weise, wie er seine Kollegen behandelt, hingegen schon.

Wolfgang Fischer



FASSUNG GESCHNITTEN	Ja
LÄNGE	93 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



»Wer hatte noch mal das Jägerschnitzel?«

Ein Gehilfe beseitigt die menschlichen Überreste eines Folterers, der kalte Füße bekam und deshalb an Schäferhunde verfüttert wird.



DVD Turistas



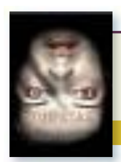
Zu Beginn des Films erleiden die Touristen einen Busunfall.



Der sadistische Chirurg führt eine seiner dreckigen Operationen aus.

Wie viel würden Sie für Ihren Brasilien-Urlaub zahlen? Wäre Ihnen der Ausflug eine Niere wert? Oder zwei? Und das Herz dazu?

HORROR | Diese Entscheidung nehmen die Eingeborenen den Protagonisten in *Turistas* ab. Ein fieser brasilianischer Chirurg jagt mit seinen Schergen den Organen ahnungsloser amerikanischer Urlauber hinterher. Weitere Handlungsdetails verraten wir Ihnen nicht, weil es keine gibt. Dafür aber jede Menge scharfer Weiber und sonniger Strände. Ab und zu sickert sogar eine Titte durch. Ein paar explizite Gewaltszenen tauchen in der geschnittenen Verkaufsfassung auf (etwa eine Operation zum Zwecke der besagten Organspende), Schock-Effekte fehlen völlig. Das Ende des Urlaubs spielt sich außerdem zum größten Teil im Dunkeln ab, sodass der Zuschauer die grausame Handlung nicht mitbekommt. Ist auch besser so! Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN	Ja
LÄNGE	90 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

Lady Vengeance



Lee „Lady Vengeance" Geum-ja bedroht einen Gefangenen mit einer Pistole.

Wir alle wissen: Rache ist nutzlos. Doch wenn man sie übt, sollte man sie auch richtig zelebrieren.

DRAMA | Asia-Filmkenner wissen es bereits: Aus Südkorea stammen einige sehenswerte Kinostreifen. Mit *Sympathy for Mr. Vengeance* und *Oldboy* hat Regisseur Park Chan-wook bereits zu diesem guten Ruf beigetragen. Mit *Lady Vengeance* greift er das Thema Rache zum dritten Mal auf – aus einer neuen Perspektive. 13 Jahre saß Lee Geum-ja im Gefängnis und plante ihre Vergeltung. Als sie auf freien Fuß kommt, jagt sie den Mann, der für ihr Leid verantwortlich ist. *Lady Vengeance* ist ein eher gemächlicher Film, der seine Kraft aus der Komposition der Bilder zieht. Für PC ACTION-Leser: Hier wird nur selten geballert. Dafür entsteht ein dichtes Bild um das Innenleben von Geum-ja, hin- und hergerissen zwischen ihren derben Gewaltfantasien und der Nutzlosigkeit Ihres Handelns. Kein Film für eine Popcorn-Party. In Deutschland sind drei Versionen im Handel: Wir empfehlen die auf 5.000 Exemplare limitierte Fassung, bei der sich auf einer zusätzlichen DVD noch der sehenswerte Director's Cut des Films befindet. Joachim Hesse



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	110 Minuten
WERTUNG:	GUT



KINO Stirb Langsam 4.0

Action | Terroristen legen das Computernetzwerk der USA lahm, alles versinkt im Chaos. Doch die Jungs haben die Rechnung ohne J. McClane (Bruce Willis) gemacht. Dieser räumt einen Terroristen nach dem anderen aus dem Weg und hat gewohnt coole Sprüche parat. Da lacht die Koralle – und das Herz des Action-Fans! (DB)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	129 Minuten
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



DVD Pulse

Horror | Böse Geister sind durch das Internet in die Welt der Lebenden gelangt und töten nun Menschen oder treiben sie in den Selbstmord. Klingt abgedreht, ist aber nur ein durchschnittlicher Teenie-Horrorfilm mit misslungenen Schockmomenten. Kann man sich mal anschauen, muss man aber nicht. (DB)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	84 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

DVD Sublime

Horror | Thomas Cavanagh kennen viele bisher nur als verpeilten Bruder des *Scrubs*-Protagonisten J.D.. In *Sublime* spielt er einen Kerl, der bei einer OP Opfer einer Verwechslung wird, was sein gesamtes Leben verändert. Nicht wirklich spannend. Es gibt eben Menschen, die nicht in einen Horrorfilm passen, lieber Thomas. (DB)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	108 Minuten
WERTUNG:	AUSREICHEND



DVD Evil

Horror | Irgendwie verwandelt eine übernatürliche Macht griechische Arbeiter in Bestien. Diese jagen irgendwelche schlecht schauspielernden Darsteller durch irgendeine x-beliebige Stadt. Hoffentlich verschwindet die DVD irgendwann irgendwo irgendwie. (CG)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	80 Minuten
WERTUNG:	AUSREICHEND





Ozzy Osbourne

Black Rain | Die inzwischen zum Tattergreis mutierte Rocklegende aus Birmingham überrascht mit einem erstaunlich frischen Album. Das liegt zum einen am unglaublich Kawumm-Sound von Wundergitarrist Zakk Wylde, zum anderen am scheinbar unzerstörbaren Organ von John Michael Osbourne. Seltsam, dass er bei dem ganzen hochprozentigen Zeug, das er gesoffen hat, überhaupt noch einen Laut von sich geben kann, aber auf den zehn Liedern von *Black Rain* klingt der Fledermausschreck genauso wie vor knapp 40 Jahren beim ersten Black-Sabbath-Album. (RW)

LABEL	Epic/Sony BMG
WERTUNG:	GUT

Dream Theater



Systematic Chaos | Der Albumtitel ist Programm: Die unumstrittenen Könige des Progmetals fiedeln dermaßen krumm durch die Gegend, dass man eigentlich einen Taschenrechner benötigt, um den Takt zu bestimmen. Wenn Sie also schon immer mal wissen wollten, wie sich ein Elfviertel-Zwischenteil anhört, liegen Sie mit *Systematic Chaos* richtig. Fans werfen der Bande vor, zu sehr in die kommerzielle Richtung abgeglitten zu sein – wir sagen: Quatsch! Auf weiter Flur ein gerader Lauf, macht noch lange keinen Ausverkauf. (RW)

LABEL	Roadrunner/SPV
WERTUNG:	GUT



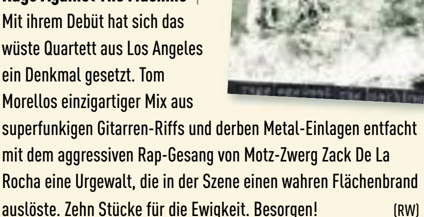
Linkin Park

Minutes to Midnight | Laut Äußerungen der Band bewegen sich Linkin Park mit ihrem neuen Album in eine völlig andere Richtung. Richtig – nämlich gewaltig bergab. Was die Truppe dem mittlerweile vielleicht geradeso volljährigen Zielpublikum präsentiert, ist dermaßen glattgebügelter Mainstream-Mist, dass uns fast die Worte fehlen – und das will was heißen. Gut, die Produktion ist unglaublich dick, aber irgendwie kommt bei keinem der zwölf Lieder so etwas wie Charakter rüber. Finger weg! (RW)

LABEL	Warner
WERTUNG:	MANGELHAFT

Klassiker des Monats:

Rage Against The Machine



Rage Against The Machine | Mit ihrem Debüt hat sich das wüste Quartett aus Los Angeles ein Denkmal gesetzt. Tom Morellos einzigartiger Mix aus superfunkigen Gitarren-Riffs und derben Metal-Einlagen entfacht mit dem aggressiven Rap-Gesang von Motz-Zwerg Zack De La Rocha eine Urgewalt, die in der Szene einen wahren Flächenbrand auslöste. Zehn Stücke für die Ewigkeit. Besorgen! (RW)

LABEL	Epic/Sony BMG
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Marilyn Manson



»Sehen alle gleich aus: Lesben.«

Von links: Tim Skold (Gitarre), Chris Vrenna (Tasteninstrumente), Marilyn Manson (Gesang), Rob Holliday (Bass), Ginger Fish (Schlagzeug).

Der Herr mit dem bürgerlichen Namen Brian Warner beweist, dass man dank eines Mega-Dachschadens saureich und berühmt werden kann.

EAT ME, DRINK ME | Gerüchten zufolge befand sich der ehemalige Journalist erst vor kurzem in psychiatrischer Behandlung, da er der Meinung war, nicht von dieser Erde zu sein. Aha. Ob sich das inzwischen zum Guten geändert hat oder ob Mister Manson mittlerweile völlig ballaballa ist, lässt sich nicht abschließend beurteilen – das neue Werk ist jedenfalls der auf CD gepresste Wahnsinn. Gut, die zwölf bombastisch produzierten Lieder fallen lange nicht mehr so ruppig aus wie 1996 in den Anfangstagen der Band. Das liegt wohl daran, dass sich Manson nach nur einem Jahr wieder von seiner Ehefrau, der Pornokönigin Dita von Teese, getrennt hat und mit der 19-jährigen Schauspielerin Rachel Wood nun ein laueres Windchen in der Kiste bläst. Obwohl alle Stücke aus dem Mitteltempo-Bereich stammen, strotzen sie vor bösartiger und zynischer Energie. Textlich verarbeitet der Sänger seinen Herzschmerz und die selbstgewählte Außenseiterposition. Das Ergebnis ist eine glamouröse Spuk-Platte mit Hang zu Siebzigerjahre-Gitarrengedudel und jeder Menge dunklem Charme. Auch wenn *Eat me, Drink me* nicht die beste Platte des selbsternannten Psychopathen ist, bleiben mindestens vier Nummern gemein im Ohr hängen. Der Rest hat zwar weniger MTV-Hitpotenzial, punktet dafür aber mit ekelhaft düsterer Atmosphäre. Fans flippen sowieso aus! Ralph Wollner

LABEL	Interscope/Universal
WERTUNG:	SEHR GUT

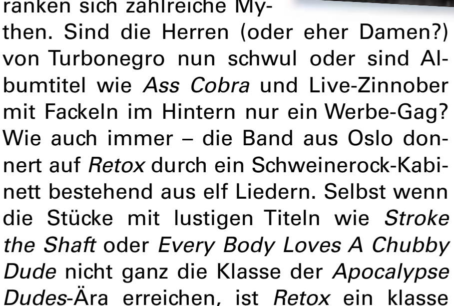
Turbonegro



»Unerotisch: zu lange Rückenhaare.«

Von links: Christer Engen (Schlagzeug), Happy Tom (Bass), Hank von Helvete (Gesang), Euroboy (Gitarre), Pål Bøttger Kjærnes (Keyboard), Rune Grønn (Gitarre).

LABEL	Edel Records
WERTUNG:	SEHR GUT



Die Begründer des Deathpunk-Genres melden sich gewohnt laut zurück.

RETOX | Um die sexuell verwirrte Combo rund um Sänger Hank von Helvete ranken sich zahlreiche Mythen. Sind die Herren (oder eher Damen?) von Turbonegro nun schwul oder sind Albumtitel wie *Ass Cobra* und Live-Zinnober mit Fackeln im Hintern nur ein Werbe-Gag? Wie auch immer – die Band aus Oslo donnert auf *Retox* durch ein Schweinerock-Kabinett bestehend aus elf Liedern. Selbst wenn die Stücke mit lustigen Titeln wie *Stroke the Shaft* oder *Every Body Loves A Chubby Dude* nicht ganz die Klasse der *Apocalypse Dudes*-Ära erreichen, ist *Retox* ein klasse Album mit buchstäblich reichlich Pfeffer im Arsch. Einschieben! Ralph Wollner

Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „Vampires Empire“ von Dead United, finden Sie auf unserer DVD.



Mehr Informationen zu den einzelnen Musikgenres (zum Beispiel: Was zum Henker ist eigentlich Deathpunk?) finden Sie auf www.pcaction.de/go/music

Vampire Rain


»Runter jetzt von der Lampe!«

Angriff von oben: Jede Menge gerenderte Zwischensequenzen erzählen die Story.


»Da ist was faul: Leprakranker flüchtet aus Klinik.«

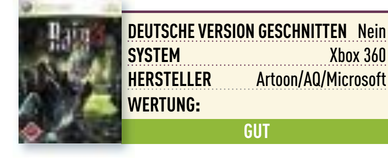
Ein Nightwalker hat Sie gesehen und stürmt heran.

»Macht Spaß: Abgase schnüffeln.«

Überlebenswichtig: John Lloyd schleicht von Deckung zu Deckung.

Terroristen sind out. Jetzt dürfen Sie mit Sam Fisher gegen Vampire kämpfen – bis das Blut gefriert.

ACTION-ADVENTURE | Sam Fisher heißt in diesem Spiel allerdings John Lloyd und ist Teil eines Sondereinsatz-Kommandos. Vampire bedrohen die Menschen, die auf der Erde schon bald in Unterzahl geraten könnten, weil sich die Nightwalker genannten Blutsauger nämlich plötzlich vermehren wie die Kaninchen. Ihre Aufgabe ist es, den Anführer auszuschalten. Sie starten in einer verregneten Kleinstadt und schleichen in der Verfolgerperspektive durch Hinterhöfe und die Kanalisation. Sichten die Nightwalker Sie dabei, enden Sie als Vampirfutter. Ob Sie das verschwundene Aufklärungsteam finden? Erst später im Spiel bekommen Sie wirkungsvolle Anti-Blutsauger-Waffen wie Schrotflinte oder Lichtdolch. Größtes Manko ist die schlechte Kamera, die Sie an jeder Leiter und jeder Ecke zwingt, die Sicht neu zu justieren. Trotzdem bringt der blutige Mix aus *Splinter Cell 1* und *F.E.A.R.* eine ordentliche Gänsehautstimmung auf den Fernseher. Wer auf Gruselgeschichten steht und keinen Top-Titel erwartet, darf zugreifen. Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Artoon/AQ/Microsoft
WERTUNG:	GUT

Wartech: Senko no Ronde


»Pong: Grafikfehler.«

Zwei Kampfmaschinen kreisen umeinander: Mit einer Salve versucht Spieler 1 (links) dem Gegner Energie zu entziehen.

Ballern, Prügeln, Ausweichen – eigentlich keine schlechten Zutaten für ein Spiel.

ACTION | Nach einem guten Jahr erscheint das japanische *Senko no Ronde* unter dem Titel *Wartech* doch noch im Westen. Wirklich drauf gewartet hat wohl kaum einer, denn einen weiteren 2D-Horizontal-Shooter der Klasse von *Border Down* lieferten die Entwickler nicht ab. Schlecht ist der Eins-gegen-eins-Shooter deswegen nicht – besonders, wenn man einen Kumpel kennt, der das unübersichtliche Kampfsystem der Mechs ebenfalls blickt. Dann befeuern Sie sich auf einem Bildschirm aus allen Rohren und springen geschickt zwischen Fern- und Nahkampfattacken hin und her. Nett, aber nicht mehr. Joachim Hesse

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	G.Rev/Ubisoft
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

Pac-Man: Championship Edition

Action | Da schau her, Oldie *Pac-Man* kann auch heute noch Spaß bereiten! Sie mampfen als gelbes Maul wieder Pillen und umkurven vier Geister. Der Clou diesmal: Die Pillen tauchen immer an neuen Stellen im Irrgarten auf. Etwas billiger als 800 Punkte (rund 10 Euro) hätte der knappe Xbox-Live-Download aber sein dürfen. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Namco Bandai/Microsoft
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

Impossible Mission

Action | „Another visitor. Stay a while, stay forever!" Mit diesem Satz begrüßte Dr. Elvin Atombender die Spieler 1984. Jetzt dürfen Sie auch auf PSP und Nintendo DS den irren Wissenschaftler aufhalten. Eine knifflige Plattform-Hüpferei, die neben dem C64-Original zwei grafisch hübschere Modi bietet. Gelungen! (JO)



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	PSP
HERSTELLER	System 3/Codemasters
WERTUNG:	GUT



Mario Slam Basketball

Sport | Wer auf den Namen Mario oder Wario Ausschlag bekommt, hat mit Nintendo-Produkten wenig Freude: Die Kerle tauchen überall auf. Bei diesem Drei-gegen-drei-Basketball-Action-Verschnitt versenken Sie Bälle im Korb und sammeln Münzen. Die Stylus-Steuerung ist mitunter etwas ungenau. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo DS
HERSTELLER	Square Enix/Nintendo
WERTUNG:	SEHR GUT



Tenchu Z

Action-Adventure | Puh, das neue *Tenchu Z* liegt schwer im Magen. Technisch bietet es nur untere Mittelklasse. Durch die Levels zu schleichen und Gegner möglichst ungesehen um die Ecke zu bringen, ist unspektakulär. Wer aber Ninja liebt und auf pompöse Bosskämpfe nahezu verzichten mag, hat seine Freude. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	K-2/From Software/Microsoft
WERTUNG:	GUT

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT





MAINBOARDS

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AN52	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2+	64,-
AB9	S, GL, sA	775 / P965	D2	109,-
Fatal1ty F-I90HD	µATX, S, V, GL, sA	775 / RX1250	D2	99,-
Fatal1ty FP-IN9	S, GL, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
IN9 32X-MAX „Beast"	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	284,-
IP35 Pro	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	179,-

Sockel AM2 Prozessor

AMD Athlon™ 64 X2 6000+

- Windsor-Kern
- 2x 3.000 MHz Taktfrequenz
- 2x 1.024 KB Level 2 Cache
- 1.000 MHz Bustakt (Hypertransport)
- PIB inkl. Kühler



169,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AM2NF3-VSTA	S, L, sA	AM2 / nF3	D2+	49,-
ALiveNF6G-VSTA	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF430	D2	54,-
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741GX	D	39,-
775I65G R2.0	µATX, S, V, L, sA	775 / 865G	D	42,-
4CoreDual-VSTA	S, L, sA	775 / PT880U	D2	57,-
P4VM890	µATX, S, V, L, sA	478 / P4M890	D	44,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M2A-VM	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2+	59,-
M2A-VM/HDMI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2	69,-
M2N-E SLI	S, GL, sA	AM2 / nF500-SLI	D2+	79,-
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2+	104,-
A8V-VM SE	µATX, S, V, L, sA	939 / K8M890	D+	44,-
A8N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLIX16	D+	104,-
P4V8X-MX	µATX, S, V, L, sA	478 / P4M800	D	49,-
P5B	S, GL, sA	775 / P965	D2	99,-
Commando	S, GL, sA	775 / P965	D2	209,-
P5B Plus	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	129,-
P5N32-E SLI PLUS	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	169,-
Striker Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	284,-
P5K	S, GL, F	775 / P35	D2	129,-
P5K Deluxe/WiFi-AP	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	219,-
P5W DH Deluxe	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2+	169,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA69G-S3	S, V, GL, F, sA	AM2 / 690G	D2	77,-
M61P-S3	S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	77,-
965P-DS3	S, GL, sA	775 / P965	D2	99,-
P35-DS3	S, GL, sA	775 / P35	D2	129,-
P35-DS3P	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	144,-
P35-S3	S, GL, sA	775 / P35	D2	114,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N Neo-F	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	69,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nF4	D+	69,-
K8N Neo3-F	S, GL, sA	754 / nF4	D	49,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
P6N	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	239,-
P35 Neo-F	S, GL, sA	775 / P35	D2	119,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN8500GT SILENT/HTD	PCIe	256-D2 / 8500GT	89,-
EN8500GT SILENT/HTD	PCIe	512-D2 / 8500GT	104,-
EN8600GT SILENT/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GT	139,-
EN8600GTS/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GTS	199,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	320-G3 / 8800GTS	279,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	640-G3 / 8800GTS	359,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX7200 GS TDH	PCIe	256-D2 / 7200GS	42,-
PX8500GT-TDH	PCIe	256-D2 / 8500GT	79,-
PX8600GT-TDH	PCIe	256-G3 / 8600GT	114,-

MSI		MB / Chip	€
NX8600GT-T2D EZ	PCIe	256-G3 / 8600GT	129,-
NX8600GTS-T2D EZ-HD	PCIe	256-G3 / 8600GTS	199,-
NX6200AX-TDLF	AGP	128-DD / 6200AX	44,-
NX7600GT-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GT	144,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
7600GT	PCIe	256-G3 / 7600GT	89,-
8600GT Sonic	PCIe	256-G3 / 8600GT	119,-
8600GT Super	PCIe	512-G3 / 8600GT	139,-
8600GTS	PCIe	256-G3 / 8600GTS	169,-
7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	111,-

XFX		MB / Chip	€
6800XT Black	PCIe	128-DD / 6800XT	69,-
8800GTS	PCIe	320-G3 / 8800GTS	269,-
8800GTX XXX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	599,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
A9250/TD	PCIe	128-DD / 9250	34,-
EAX1550/TD	PCIe	256-D2 / X1550	59,-
EAX1600PRO SILENT/TD	PCIe	256-D2 / X1600PRO	66,-
EAX1950PRO/HDTP	PCIe	256-G3 / X1950Pro	149,-
EAH2900XT/HTVDI	PCIe	512-G3 / HD2900XT	369,-
X1650PRO/HTD	AGP	256-D2 / X1650PRO	84,-

GECUBE		MB / Chip	€
X1650 HDMI	PCIe	256-D2 / X1650	119,-
HD2900XT-VIE3	PCIe	512-G3 / HD2900XT	349,-
X1050	AGP	128-DD / X1050	44,-
X1950XT	AGP	256-G3 / X1950XT	199,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X1950PRO	PCIe	256-G3 / X1950PRO	139,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	179,-
X1950PRO	PCIe	512-G3 / X1950PRO	159,-
HD2600PRO	PCIe	512-D2 / HD2600PRO	99,-
HD2600XT	PCIe	256-G3 / HD2600XT	109,-
HD2900XT	PCIe	512-G3 / HD2900XT	359,-
X1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	99,-
X1950PRO	AGP	512-G3 / X1950PRO	199,-
X1950GT	AGP	256-G3 / X1950GT	144,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
X1550	PCIe	256-G3 / X1550	54,-
X1950GT Super	PCIe	512-G3 / X1950GT	129,-
X850XT	AGP	256-G3 / X850XT	89,-
X1950GT Super	AGP	512-G3 / X1950GT	144,-

FESTPLATTEN

IDE

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS721616	U-133	160	8 / 8 / 7.200	46,-
HDT725032	U-133	320	8 / 8 / 7.200	66,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
STM3250820A	U-100	250	8 / 8 / 7.200	54,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP0842N	U-133	80	9 / 2 / 7.200	39,-
SP1654N	U-133	160	9 / 8 / 7.200	48,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8 / 7.200	56,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250620A	U-100	250	8 / 16 / 7.200	59,-
ST3320620A	U-100	320	8 / 16 / 7.200	72,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD400JB	U-100	40	9 / 8 / 7.200	38,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8 / 7.200	39,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8 / 7.200	74,-
WD5000AAKB	U-100	500	9 / 16 / 7.200	109,-

S-ATA

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725032	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	69,-
HDS721010KLA	SATA2	1.000	8 / 33 / 7.200	333,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD252KJ	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	61,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	69,-
HD403LJ	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	83,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	104,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3320620AS	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	72,-
ST3500630AS	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	99,-
ST3750640AS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	209,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD740AD	SATA	74	4 / 16 / 10.000	134,-
WD800JD	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	39,-
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	194,-
WD2500KS	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	62,-
WD3200YS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	84,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	99,-

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	124,-	

Core™ Duo (479)		GHz	Cache	tray	boxed
T5600	Merom	1,83	2x 1.024		239,-
T7400	Merom	2,16	2x 2.048		419,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E4300	Allendale	1,8	2x 1.024	104,-	114,-
E6320	Conroe	1,86	2x 2.048		159,-
E6420	Conroe	2,13	2x 2.048		179,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	209,-	214,-
E6700	Conroe	2,66	2x 2.048		299,-
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096		459,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048	919,-	949,-
QX6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096	939,-	949,-
QX6800	Kentsfield	2,93	2x 4.096	1.199,-	1.169,-

AMD

Athlon™ 64 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+	Orleans	2,4	1x 512		69,-
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024	154,-	

Athlon™ 64 X2 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+	Manchester	2,0	2x 512	99,-	
4200+	Toledo	2,2	2x 512	124,-	
4400+	Toledo	2,2	2x 1.024	159,-	

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+ EE	Windsor	2,0	2x 512	62,-	72,-
4400+	Brisbane	2,3	2x 512	74,-	
5000+	Windsor	2,6	2x 512		124,-
5200+	Windsor	2,6	2x 1.024	124,-	134,-
5600+	Windsor	2,8	2x 1.024		154,-
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024		169,-
FX-62	Windsor	2,8	2x 1.024		189,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	64,-	62,-
DDR HyperX	1,0 GB	400 / 2-3-2	80,-	76,-
DDR HyperX	2,0 GB	400 / 2-3-2	156,-	
SO-DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3		95,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	50,-	45,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	94,-	96,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5		46,-
SO-DDR2	2,0 GB	667 / 5		109,-

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 Platinum	1,0 GB	800 / 4-5-4	62,-	52,-
SO-DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	88,-	119,-

MDT		Takt / Timing	Kit	Single
SO-DDR	1,0 GB	400 / 2,5		74,-
DDR2	1,0 GB	667 / 4	44,-	42,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	48,-	46,-
DDR2	2,0 GB	667 / 4-4-4	86,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	90,-	

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5-3-3	66,-	57,-
DDR Value	2,0 GB	400 / 2,5	118,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	56,-	50,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	104,-	124,-
DDR2 Ultra	2,0 GB	800 / 4-4-4	112,-	
DDR2	2,0 GB	1.066 / 5-5-5	164,-	
DDR2	2,0 GB	1.066 / 4-4-4	184,-	
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	239,-	
DDR2 Black Dragon	4,0 GB	800 / 5-5-5	269,-	
DDR2 Black Dragon	4,0 GB	800 / 4-4-4	299,-	
DDR2 Black Dragon	4,0 GB	1.066 / 5-5-5	354,-	
SO-DDR2	1 GB	667 / 5-5-5		47,-
SO-DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5		104,-

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3		52,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5	50,-	
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5		44,-
SO-DDR2	2,0 GB	667 / 5		124,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DSW2012P	20x / 8x	37,90	
ASUS DRW-1814BL*	18x / 8x		42,-
LG GSA-H44N Schwarz	18x / 10x	36,-	
LG GSA-H50L	18x / 10x		44,-
LG GSA-H54N	18x / 10x		42,-
LITEON LH-20A1H*	20x / 8x	42,-	
NEC AD-7170A*	18x / 8x	39,-	
NEC AD-7173A*	18x / 8x	42,-	
PLEXTOR PX-800*	18x / 8x	64,-	67,-
SAMSUNG SH-S182D*	18x / 8x	34,90	42,-
SAMSUNG SH-S182M*	18x / 8x	39,-	44,-

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E40N	18x / 10x		66,-
LG GSA-E40L	18x / 10x		74,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		134,-
SAMSUNG SE-S184M Schwarz	18x / 8x		67,-

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DH-20A1S	20x / 8x	39,90	
ASUS DRW-1814BLT*	18x / 8x		44,-
LG GSA-H62N	18x / 10x	39,90	
NEC AD-7173S Schwarz	18x / 8x	42,-	
SAMSUNG SH-S183L	18x / 8x	42,-	
SAMSUNG SH-S203B*	20x / 16x	44,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich

Blu-ray

ATAPI	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
LG GBW-H10N	4x / 2x		679,-
PLEXTOR PX-B900A	2x / 2x		799,-

1 GB DDR2-RAM

A-DATA DDR2-800

- VDJVE1A16, V-DATA Serie
- 1x 1.024 MB DIMM
- DDR2-800 (PC2-6400)
- CAS Latency (CL) 5

39,-

A-DATA
A-DATA Technology



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.




Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

Der Dark Wizard bereitet einen Feuerzauber vor ...

... um damit die anrückenden Blutsauger zu rösten.

»Billige Fortsetzung: *Edward mit den Scherenhänden 2.*«

Der Vampire Slayer lässt zwei Klingen aus seinen Ärmeln schnellen, um die Vampire anzugreifen.

MAX PAYNE 2

Biss-Fest



Der Vampire Slayer wirbelt mit einem gewaltigen Schwert umher.

»Handlich: mobile französische Wand.«

Der Steel Samurai erledigt einen Feind mit seinem Metallmantel.

Als einer von drei Vampirjägern machen Sie sich auf, den Blutsaugern die rote Suppe gehörig zu versalzen.

VAMPIRE SLAYER 2.0 | Wenn Ihnen jemand um den Hals fällt und dann das Blut aussaugt, handelt es sich entweder um perverse Sexspiele oder um Vampire. Da wir PC ACTION-Redakteure jeden Tag mehr als genug Sex haben, meinen wir natürlich die Dracula-Verschnitte. In der *Max Payne 2*-Mod *Vampire Slayer 2.0* treten Sie gegen die Blutsauger an.

EINE CHARAKTERFRAGE

Um den Kreaturen, die auf den roten Lebenssaft stehen gehörig einzuheizen, wählen Sie zwischen drei Helden. Der erste ist der sogenannte Steel Samurai, der mit einem Choto (einem langen Katana-Schwert) sowie seinem stählernen Mantel um sich schlägt. Bei Bedarf schlüpfen Sie auch in die Rolle des Dark Wizard, der – wie sich das für einen Zauberer gehört – mit Magie gegen die Vampire zu Felde zieht. Seine Zaubersprüche sind sowohl aus der Ferne als auch im Nahkampf einsetzbar, was ihn zu einem besonders gefährlichen Typen macht. Den Dritten im Bunde stellt der Vampire Slayer dar, der mit gewaltigen Schwertern die Untoten fachgerecht zerlegt.

GESCHICHTSEPISODEN

Im sogenannten Story-Modus erleben Sie zwar keine durchgängige Geschichte, dafür aber einzelne Episoden aus dem Leben des Vampirjägers. Das Team verrät allerdings noch nicht, durch wie viele Levels Sie sich letztendlich schnetzeln. Dafür erzählten uns die Modder über die frischen Waffen, die in *Vampire Slayer 2.0* zum Einsatz kommen. So wählen Sie etwa zwischen einem von sechs gigantischen Schwertern, die an Waffen aus japanischen Animes erinnern. Des Weiteren nutzen Sie selbstverständlich Wummen mit Silber- oder UV-Licht-Kugeln, die den Blutsaugern so gar nicht schmecken. *Vampire Slayer 2.0* richtet sich vor allem an Fans von Vampir-Filmen und -Spielen und will mit viel virtuellem Blut eine sehr gruselige und harte Atmosphäre erzeugen – genauso lieben wir das!

Andreas Bertits

Info: http://mods.moddb.com/8836

DOOM 3

Geh durch die Hölle



In einem dunklen Gang greift der Spieler einen Feind mit einer Spitzhacke an.

Hilfe, Maschinen übernehmen die Macht! Wollen Sie die Menschheit retten? Dann helfen Sie, die Mod fertigzustellen!
RECALL TO HELL: THE ASCENT OF BLOOD AND STEEL | In Ausgabe 3/2007 berichteten wir bereits über die vielversprechende *Doom 3*-Mod *Recall to Hell*, in der Sie während einer Revolution der Maschinen um das Überleben der Menschheit kämpfen. Um die Mod fertigstellen zu können, sucht das Team derzeit noch nach Mitgliedern, vor allem im Bereich Animation. Sie haben Interesse? Schauen Sie auf der unten angegebenen Webseite vorbei und kontaktieren Sie die Modder. Andreas Bertits

Info: http://recalltohell.d3files.com

Ein Antlion attackiert einige Combine-Wachen in einem Gefängnis.



HALF-LIFE 2

Sauber eingelocht

Sind Sie ausgehungert nach neuen *Half-Life 2*-Abenteuern? Hier kriegen Sie Appetit auf einen Gefängnisausbruch.
RIOT ACT | Wieder einmal hocken Sie, wie hin und wieder in Computerspielen, im Knast. Blöde Angelegenheit. Ihnen bleibt die Wahl, braver Gefangener zu sein oder einen Fluchtversuch zu wagen. Da es sich bei *Riot Act* um eine *Half-Life 2*-Modifikation handelt, können Sie sich ja denken, wofür sich der Protagonist Jamil Lee entscheidet. Genau, Sie zeigen natürlich den Combine, dass mit Mitgliedern des Widerstands nicht gut Kirschen essen ist. *Riot Act* verspricht mit über einer Stunde Spielzeit spannenden Einzelspieler-Spaß. Das Team will besonderen Wert auf eine dichte Geschichte legen. Auch neueste Effekte wie HDR unterstützt die Mod, die im Sommer erscheinen soll. Andreas Bertits

Info: http://uoz.multiplayer.it/ra

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
BATTLEFIELD 2				
Marauders 0.1 Demo	73 MB	http://marauders.totalbf2.com		GUT
BATTLEFIELD 1942				
Transformers 2.0	227 MB	www.resemblesreality.com/TFMod		GUT
COMPANY OF HEROES				
Combat Revolution 2.66	80 MB	http://cdc.fiffa.net	116	SEHR GUT
DOOM 3				
Denton's Enhanced Doom 3	20 MB	www.doom3maps.org	117	SEHR GUT
Monkeys of Doom: Mgib-Gib's Maze	5 MB	http://monkeykombat.planetquake.gamespy.com	117	SEHR GUT
DUNGEON SIEGE				
The Ultima 6 Project	280 MB	www.u6project.com	117	SEHR GUT
GTA: VICE CITY				
State of Liberty Beta 48.9	308 MB	www.gtastateofliberty.com		SEHR GUT
HALF-LIFE				
Farmers' Adventure	13 MB	http://mods.moddb.com/8197/farmers-adventure		SEHR GUT
The Specialists 3.0	155 MB	www.specialistsmod.net		SEHR GUT
X-Half-Life: Deathmatch 3.0.3.0	103 MB	http://xwider.wtr.ru		SEHR GUT
HALF-LIFE 2				
Awakening 1.1	235 MB	http://awakening.hl2files.com		SEHR GUT
Decloak Beta 1.7	33 MB	www.decloaksource.com		GUT
Dragonball Source 0.124	220 MB	www.preknown.com/dbsource/index.php		HERAUSRAGEND
Enterprise: Warp 5	16 MB	www10.brinkster.com/amigang/enterprise.html		SEHR GUT
Flipside	137 MB	www.playflipside.com	115	GUT
HL2 CTF 1.71	53 MB	www.hl2ctf.com		SEHR GUT
HMS Defiance	26 MB	www.hmsdefiance.g2mods.net	110	SEHR GUT
Infiltration 1.2	27 MB	www.envisioned-games.com	116	HERAUSRAGEND
Insects Infestation 1.1.1	427 MB	www.insectsinfestation.com		HERAUSRAGEND
Neoforts 1.77	24 MB	www.neoforts.com		SEHR GUT
Perfect Dark: Source Beta 1.1730	192 MB	www.pdark-mod.com	117	SEHR GUT
The Way	131 MB	http://scurvylobster.googlepages.com		SEHR GUT
Zombie Master 1.1.2	54 MB	www.zombiemaster.org		GUT
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR				
LDAQ4	135 MB	http://mods.moddb.com/9345/ldaq4		GUT
Q4MAX 0.78c	17 MB	www.q4max.com/		GUT
Road to Jerusalem Public Beta 1	262 MB	www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?f=310		SEHR GUT
S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL				
ABC – Advanced Balance and Collision	29 MB	http://stalker.onlinewelten.com		GUT
Faiakes Mod 2.2	145 MB	http://stalker.onlinewelten.com		SEHR GUT
Oblivion Community Mod	476 MB	http://stalker.onlinewelten.com		SEHR GUT
STAR WARS: EMPIRE AT WAR				
Stargate Empire At War 0.7	100 MB	www.stargate-modding.de		GUT
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION				
City Of Sunev 0.57	1 MB	www.tessource.net/files/file.php?id=10068		GUT
Dunkler Erzmagierturm	32 MB	www.scharesoft.de	116	SEHR GUT
Lauranel	11 MB	www.planetoblivion.de	115	GUT
TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE				
Lilith: The Will of the Demon	269 MB	www.titanquest.net/forums/modifications-editor/11959-lilith.html	116	HERAUSRAGEND
UNREAL TOURNAMENT 2004				
Legend of the Ormr	78 MB	www.richardtyrer.com/legend_of_the_ormr	117	BEFRIEDIGEND
Mythos	123 MB	www.gamewizards.info/mythos_site/index.html		SEHR GUT
WORLD OF WARCRAFT				
SW Stats	0,2 MB	www.buffed.de	117	SEHR GUT
X3: REUNION				
Xtended	198 MB	www.thexuniverse.com/xtended	113	HERAUSRAGEND

Geh ins Netz!



Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei unserem Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different" den Ruf der größten internationalen Mod-Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Statten Sie ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten.
Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an andreas.bertits@pcaction.de.

»Lepra ist halb so schlimm.«

Mit der neuen Handfeuerwaffe bearbeitet der Protagonist einen anstürmenden Zombie aus nächster Nähe. Für die beiden neuen Feuerwaffen gilt: Der Sound ist besser als die Optik.

EXKLUSIV! HALF-LIFE 2

Was für ein Wrack!

AUF DVD
VIDEO

In einem untergegangenen Schiff lauert das Grauen. Untote lechzen nach frischem Menschenfleisch.

HMS DEFIANCE | „Wer wagt es, Rittersmann oder Knapp, zu tauchen in diesen Schlund?" – Hüpfen Sie sofort in Ihren Neopren-Anzug und stülpen Schimmflossen über, wenn jemand Schillers „Der Taucher" rezitiert, freuen Sie sich bestimmt auch über unsere *Half-Life 2*-Exklusivmod *HMS Defiance*. Denn darin begeben Sie sich unter Wasser, um ein altes Schiffswrack zu untersuchen. Da es sich nicht um die Titanic handelt, begegnet Ihnen zum Glück auch nicht der aufgedunsene Leib von Leonardo DiCaprio. Die Kreaturen, die Sie erwecken, sehen trotzdem nicht besser aus.

VERSCHWINDE!

Im Jahr 1942 verschwand das Kriegsschiff HMS Defiance auf – wie sollte es anders sein – mysteriöse Weise. Warum? Keiner weiß es. In der heutigen Zeit wird das Wrack des Schiffes auf dem Meeresboden entdeckt. Schwupps machen Sie sich auf, herauszufinden, warum der Kahn überhaupt gesunken ist. Und was sind das für merkwürdige Energiewellen, die das Schiff aussendet?

EIN TOTALES WRACK

Sie wandern durch die gesunkene HMS Defiance, wo es glücklicherweise noch Luft gibt. Schließlich atmet sich Wasser so schlecht. Die schaurig schöne Atmosphäre lässt Ihnen mit Sicherheit die Nackenhaare zu Berge stehen, während Sie Meter um Meter voranschleichen. Wer weiß, was dort auf Sie lauert? Dieses Einsteigslevel ist nicht sonderlich umfangreich, doch erzeugt es eine beklemmende Stimmung. Sie lösen ein paar nette Umgebungsrätsel, drücken etwa eine Lampe, um einen Geheimgang zu öffnen, und krallen sich zu guter Letzt noch ein mysteriöses Artefakt. Nichts wie rauf an die Oberfläche. Wenn Sie nun denken, dass es das schon war, liegen Sie so weit daneben, wie Ottfried Fischer von einem gesunden Body-Mass-Index. Zurück auf dem Bergungsschiff, be-


Dieser Kerl sollte eigentlich den Schiffskern überlasten. Da er blutend am Boden sitzt, hilft der Held aus.

»Sollten bei Auffälligkeiten ärztlich behandelt werden: Hämorrhoiden.«

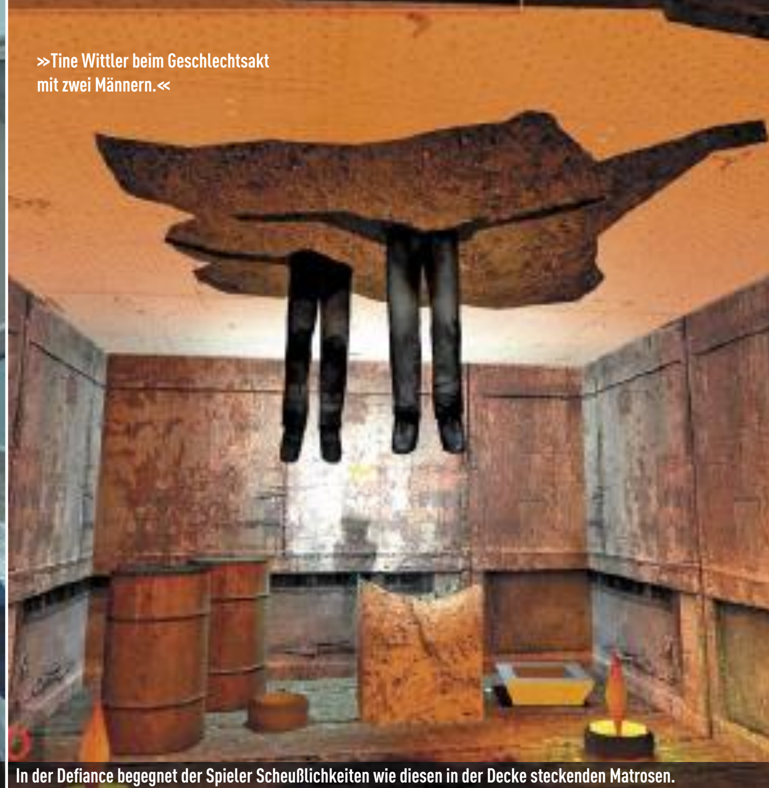


Der Säbel ist eine praktische Nahkampfwaffe. Anstürmende Gegner stellen damit kein Problem dar.

»Doofer Ein-Euro-Job: Blitzableiter.«



Der widerliche Untote bekommt die durchschlagkräftige Schrotflinte zu spüren.



In der Defiance begegnet der Spieler Scheußlichkeiten wie diesen in der Decke steckenden Matrosen.

kommen Sie schnell mit, dass ekelhafte Zombies ihr Unwesen treiben. Hat dies vielleicht etwas mit dem geheimnisvollen Objekt zu tun, dass Sie in der HMS Defiance aufgelesen haben?

DU BIST ALLEIN

Da die Mannschaft größtenteils tot ist oder gerade dem Sensenmann „Guten Tag" sagt, sind Sie ganz auf sich allein gestellt, um das bestimmt wertvolle Artefakt in Sicherheit zu bringen. An Bord des Bergungsschiffes haben Sie oft mit Orientierungsproblemen zu kämpfen, da dort fast alles gleich aussieht und meist auch nicht klar ist, welche Tür sich öffnen lässt und welche nicht. Hin und wieder gibt Ihnen freundlicherweise ein noch lebender Matrose Hinweise, wo es als Nächstes langgeht. Modder 8472 entwarf eigene Waffen und fügte seiner Modifikation einen netten Zeitlupen-Modus im Stil von *Max Payne 2* hinzu, der für eine gewisse Dramatik sorgt. Für unsere treuen Leser kreierte er sogar einen speziellen Level – sehr nett! Worauf warten Sie also? Tauchen Sie ab in dieses spannende Gruselabenteuer, bei dem zartbesaitete Spieler mit Sicherheit eine Dauergänsehaut bekommen. Andreas Bertits

Info: http://hmsdefiance.g2mods.net

Half-Life 2: HMS Defiance

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	26,9
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Nach der Rückkehr auf das Expeditionsschiff wimmelt es dort vor angriffslustigen Zombies.



Netter Effekt: Der Zombie-Matsch fliegt in Zeitlupe durch die Gegend.

Schiffe versenken

Schiffe mit dem Namen HMS Defiance gab es tatsächlich in der Vergangenheit. Doch hat die Mod irgendetwas damit zu tun?

Wenn Sie in Geschichte etwas bewandert sind, kommt Ihnen der Name HMS Defiance vielleicht bekannt vor. Dann drängt sich Ihnen mit Sicherheit die Frage auf, ob die Geschichte der Mod *HMS Defiance* in irgendeinem Zusammenhang mit den echten Kähnen dieses Namens steht. Kurze Antwort: nein! Die Mod orientiert sich lediglich an der Namensgebung der Schiffe. Ingesamt gab es 19 Boote, die HMS Defiance hießen. 1588 stach eine Pinasse mit diesem Namen unter englischer Flagge gegen die Spanier in See. 1590 wurde gar eine Galleone auf diesen Namen getauft. Die dritte Defiance sah 1652 während des Englischen Bürgerkriegs die Wellen von unten. Auch die anderen Versionen waren nie allzu lange in Betrieb. Viele wurden in Gefechten zerstört, sanken oder wurden verkauft. 1861 nutzten die Engländer eine Defiance als Trainingsschiff für Torpedoangriffe. Dies entwickelte sich zu einer Tradition, da ab 1864 alle Torpedo-Trainingsschiffe den Namen HMS Defiance erhielten. Die Schiffe haben also eine lange Tradition, doch es gab nie eines, das während des Zweiten Weltkriegs auf mysteriöse Weise verschwand ...



Ein amerikanischer Infantry Rifleman nimmt mit seinem M16A2 Sturmgewehr einen Terroristen (nicht im Bild) unter Beschuss. Ein Autowrack deckt den Rücken des Soldaten.

So eine Armee-Sau!

Die Armee ist kein Zuckerschlecken und das bekommen Sie in *America's Army* ausgiebig zu spüren.

AMERICA'S ARMY: SPECIAL FORCES | Ohne ausführliche Einweisungen dürfen Sie beim amerikanischen Militär nicht mal Kartoffeln schälen. Daher quälen Sie sich in *America's Army: Special Forces* eingangs durch zahlreiche Tutorials. Zwar sind diese realitätsnah und informativ, bei trockenen Diavorträgen zum Thema Schlachtfeldmedizin jedoch knacken Sie vermutlich genauso schnell ein wie wir bei den morgendlichen Redaktionskonferenzen. Aber Vorsicht, Sie müssen schriftliche Tests bestehen!

ABMARSCH!

Nach bestandener Ausbildung schnüren Sie Ihr Marschgepäck und machen sich in Richtung Mehrspieler-Online-Gefecht auf. Dort stellen Sie sich erst einmal hinten an. Viele Server fordern eine Mindest-Ehrenpunktzahl, die Sie sich in Missionen verdienen. Auch die Einheitenwahl bei Rundenbeginn erfolgt streng hierarchisch. Der Spieler mit den meisten Ehrenpunkten wählt zuerst, in welcher Rolle er gern auf dem Schlachtfeld stehen würde: Schütze, Grenadier, Mediziner ... Sie kennen das ja. Die Einsätze erfolgen in zwei Geschmacksrichtungen. Beim klassischen Assault versucht eine Partei eine Reihe von Zielen zu erfüllen, während die Gegner dies verhindern wollen. Das ebenso bekannte Coop läuft ähnlich, nur dass die gegnerische Partei aus computergesteuerten Terroristen besteht.

MACH KEINEN TERROR

Apropos Terroristen: Die schwer patriotischen Programmierer konzipierten *America's Army: Special Forces* ursprünglich als Training für Soldaten. Deshalb dürfen Sie nie die Rolle eines Terroristen übernehmen. Wo und wie Sie auch kämpfen, Ihre Kollegen sind immer Mitglieder der Army, während Ihre Feinde der OPFOR (Opposing Force; gegnerische Streitkräfte) angehören. Davon mal abgesehen, setzt der Gratis-Shooter überwiegend auf Realismus. Es gibt fünf Bewegungsgeschwindigkeiten, eine Extrataste für das Anschnallen in Fahrzeugen, ein virtuelles Gefängnis für Teamkiller und vieles mehr. Soldat, wegtreten!

Jürgen Krauß

Info: www.americasarmy.com

America's Army: Special Forces

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	2,4 GHz, 512 MB RAM, 3,5 GB HD
GRÖSSE IN MEGABYTE:	2.850
AUF DVD:	Nur auf Ab-18-DVD
WERTUNG:	SEHR GUT



Ein Teamkollege rächt den frühzeitigen Tod des Spielers (Füße links im Bild). Der verantwortliche Terrorist hatte sich in einem Büro verschanzt und feuert nun durch die Tür in den Flur.



Ein amerikanischer Automatic Rifleman gibt seinen Teamkameraden mit einer M249 Squad Automatic Weapon (SAW) Feuerschutz von einem Dachvorsprung aus.



Die Pirate Eclipse ist ein ultraschweres Kampfschiff der Klasse M3+, das in der Nähe einer Raumstation angegriffen wird.



Ein Raumschiff vom Typ Sohnen Mantis (Klasse MM6) liegt unter schwerem feindlichen Beschuss.

EXKLUSIV! X3: REUNION

Einfach raumhaft

Wir machen Ihre Träume von einer wirklich gigantischen Mod wahr! *Xtended* bietet das volle Programm.

XTENDED | Sie haben eine Ausdauer, die Marathonläufer und Frauen gleichermaßen in Verzückung geraten lässt? Wenn Sie jetzt noch *X3: Reunion* Ihr Eigen nennen und frisches Futter dafür suchen, dann liegen Sie bei diesem Artikel über *Xtended* goldrichtig. Die Modifikation schaufelt eine neue Kampagne auf Ihre Festplatte. In den 20 spannenden und abwechslungsreichen Missionen taucht eine neue furchterregende Rasse auf und Sie versuchen, einen Krieg abzuwenden, der das ganze Universum erschüttern würde. Obendrauf gibt es 95 neue Raumschiffe. Zudem durchstreifen und erkunden Sie sagenhafte 90 neue Sektoren und bewundern frisch erstellte neue Grafikeffekte, darunter verbesserte Druckwellen und Schiffsexplosionen, Raketenflugspuren, schönerer Nebel und und und ...

ICH WILL MEHR, MEHR, MEHR!

Aber auch damit nicht genug. Waffen und Raketen bekamen neue Klangeffekte spendiert, die bisher unbekannten Sektoren glänzen mit frischen Soundtracks. Nicht zu vergessen die beiden neuen Waffen (The Paranid Heavy Missile Gun und The Sohnen Beam Cannon), drei neue Raketen und acht Schildtypen, mit denen Sie fortan Ihre Schüssel ausstatten können. Sie geben mehr als 45 neue Kommandos und suchen Raumstationen auf, die Sie noch nicht kannten. Zum Beispiel das Otas-Hauptquartier, das neben alten Bergwerken errichtet wurde. Außerdem gibt es neue Fabriken für die Herstellung von Impuls-Generatoren, Scout-Drohnen und Shield-Typen. Zu den 90 frisch erschaffenen Sektoren gehören unter anderem das Terran Solar System, New Xenon, Khaak, Pirate und Yaki. Außerdem erkunden und erobern Sie zahlreiche andere Eckchen im All. Es ist eigentlich unglaublich, was das achtköpfige Team rund um Teamleiter Mox aus den Niederlanden alles in diese Modifikation gepackt hat.



DER EINFACHHEIT HALBER

Neben der Mod und dem dazugehörigen Script-Pack (beides auf DVD) benötigen Sie den Script-Manager. Das drei Megabyte große Programm laden Sie unter www.xpluginmanager.co.uk herunter. Die Installation dieser Dateien ist ähnlich einfach zu durchschauen wie eine deutsche Steuererklärung, beachten Sie daher unbedingt die ausführliche Readme-Datei und prüfen Sie, ob online ein neuer *Xtended*-Patch erhältlich ist. Marc Brehme



Info: www.thexuniverse.com/xtended



Zu den Änderungen durch die Mod gehören auch die verbesserten Nebeleffekte vor dem Raumschiff.

X3: Reunion Xtended

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	X3: Reunion
GRÖSSE IN MEGABYTE:	198
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND


Eine Heldengruppe, bestehend aus mehreren Kriegern, Magiern und Rangern, posiert in einer Höhle.

»Comeback: MC Hammer.«

GRATISSPIEL

Spaß in der Spielhöhle

Kämpfen Sie sich online durch finstere Verliese und hauen Sie den Monstern auf die Fresse!

DUNGEON RUNNERS | Taucht das Wort Dungeon in einem Spieletitel auf, sammeln sich meist Freudentröpfchen in den Unterhosen von Rollenspielfans. Dunkle Verliese, glitzernde Schätze, grausige Monster, jede Menge bessere Ausrüstung – all dies verheißt ein einziges Wort. Auch bei *Dungeon Runners* von NC Soft (*Guild Wars*) gibt es in diesem Sinne Vollbedienung für die Spieler.

KAMPFLASTIG

Das komplett englische Rollenspiel hält sich aber anders als viele Genrevertreter nicht lange mit einer Geschichte auf: Sie sollen das Böse vernichten! Da es sich bei *Dungeon Runner*s um ein Online-Rollenspiel handelt, ist die magere Story kein großes Manko, geht es bei dieser Art von Spiel doch hauptsächlich darum, seinen Charakter hochzuzüchten und immer bessere Ausrüstungsgegenstände einzusacken. Also wählen Sie zu Beginn einen von drei Helden: Kämpfer, Magier oder Ranger. Schon starten Sie in einer hübschen 3D-Welt, die vom optischen Stil her ein wenig an *World of Warcraft* erinnert. Per Mausklick bewegen Sie Ihren Recken durch die Landschaft, quasseln mit Nichtspielercharakteren, die Ausrufezeichen über der Rübe haben, und nehmen so Aufträge an. Meist geht es darum, in ein gefährliches Gebiet vorzudringen und dort diverse Kreaturen zu vernichten. Auf diese Weise erhalten Sie Erfahrungspunkte und bessere Waffen.

SAMMELWUT

Der Reiz von *Dungeon Runners* liegt wie bei Genre-Opa *Diablo* darin, Gegenstände zu sammeln. Davon finden Sie auch in diesem Online-Rollenspiel so viele, wie Gina Wild vor der Kamera Partner hatte. Der Suchtfaktor steigt mit jedem Level, den Sie erreichen, mit jedem angesammelten Objekt. Das Beste: *Dungeon Runners* ist in der Basisversion kostenlos. Berappen Sie 4,99 Dollar im Monat für eine Mitgliedschaft, erhalten Sie unter anderem bessere Ausrüstungsgegenstände und bei großem Spielerandrang bevorzugt Zugang auf die Server. Andreas Bertits

Info: www.dungeonrunners.com

Dungeon Runners	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 512 MB RAM, Internet
GRÖSSE IN MEGABYTE:	428
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT


»Spezialattacke: Gewürzstreuer +2.«

Im Verlies „The Mutantous Malaise“ greifen garstige Kreaturen Ihre Gruppe an.


»Nach der Geburt: „Es ist ein Beelze-Bub!“«

Finstere Dämonen, wie etwa der Volcanic Fade Lichlord, sind enorm starke Gegner.

Die Spielfigur hüpft von einem Berg – da ist die Spielwelt noch bunt und ungefährlich ...



In der dunklen Welt lauern Gefahren wie diese Wespe, die der Protagonist per Kopfstoß umlegt.



HALF-LIFE 2

Bunt fürs Leben

Geistig abheben können Sie mit *Flipside* auch ohne LSD. Trotzdem werden Sie dabei irgendwie krank im Kopf.

FLIPSIDE | In der *Half-Life 2*-Mod *Flipside* schlüpfen Sie in die digitale Haut eines Irren, der aus der Nervenheilanstalt ausgebrochen ist und sich nun zu einem Schiff vorkämpft, das ihn rettet. In Ihrer eingebildeten 2D-Welt aus Kartonstückchen, Hampelmännern, Magazinausschnitten und sonstigem Krimskrams hampeln Sie über saftige Wiesen und erfreuen sich an der blühenden Natur. Jedenfalls bis Sie die „Enter"-Taste drücken. Dann zeigt sich die bisher bunte Spielwelt plötzlich seitenverkehrt und hässlich. Das flauschige Karnickel, das eben noch friedlich neben Ihnen am Grashalm kaute, entpuppt sich nun als bösartige Krankenschwester, die Sie aufhalten will. Sie rammen der Alten Ihren Kopf vor den Rüssel und schalten sie damit aus. Statt zu hüpfen, können Sie in der dunklen Welt übrigens klettern – und kraxeln gleich eine Wand hinauf. Hier drücken Sie den Schalter erneut und schon haben Sie Ihre heile Welt zurück. Auf diese Art und Weise lösen Sie Rätsel und spazieren weiter durch die Levels. Klingt verwirrend? Zugegeben, das ist es anfangs auch, aber bald haben Sie den Dreh mit *Flipside* raus! Die Komplettkonvertierung (Total Conversion) wurde an der dänischen Universität National Academy of Digital Interactive Entertainment entwickelt – ursprünglich für sechs- bis zwölfjährige Kinder. Beim Probespielen fanden dann aber auch Erwachsene Spaß daran, einmal mit anderen Rassen als den üblichen Orks und Elfen in einer großen Welt unterwegs zu sein. Marc Brehme

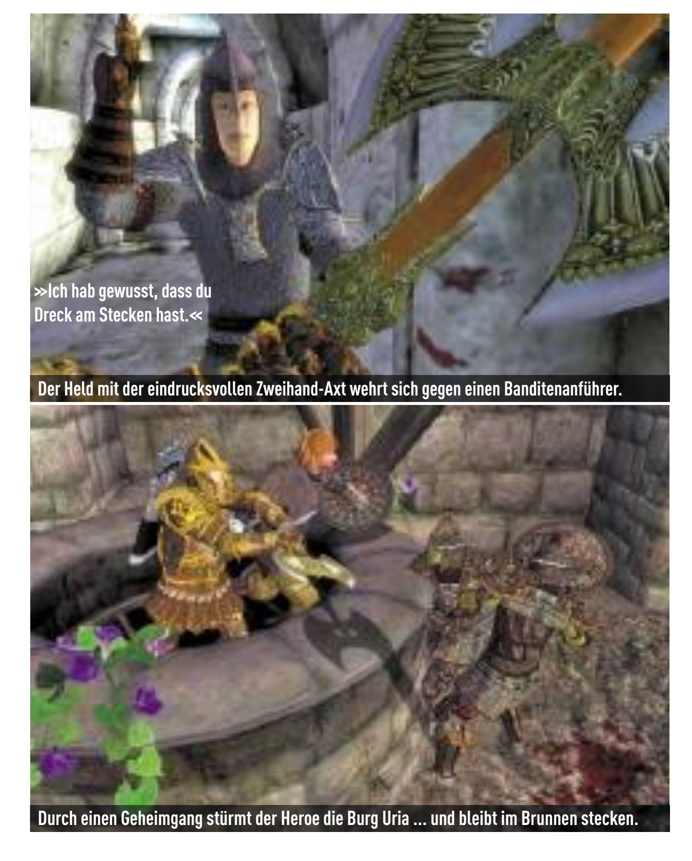
Info: www.playflipside.com

Half-Life 2 Flipside

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	136,8
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

EXKLUSIV! THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Sei der Eiländer!



Der Held mit der eindrucksvollen Zweihand-Axt wehrt sich gegen einen Banditenanführer.

Durch einen Geheimgang stürmt der Heroe die Burg Uria ... und bleibt im Brunnen stecken.

In einem Inselreich gehen Sie wie der unsterbliche Schotte mit dem Schwert in der Hand auf die Gegner los.

LAURANEL | Bei Anvil begegnet uns der Fremdling Torbak. Er erzählt wüste Geschichten von dem Ort Lauranel, von dem wir noch nie etwas gehört haben. Aber was nicht ist, kann ja noch werden! Der alte Mann schickt uns direkt dorthin und es beginnt ein ausgedehntes Abenteuer. Eine Ayleidenruine beherbergt die Zugänge zu drei neu gestalteten Inseln, auf denen Sie zwar keine sieben Zwerge treffen, aber sieben Missionen lösen. Dazu dackeln Sie mit Ihrem Recken in acht abwechslungsreichen Verliesen umher und begegnen in unserer schicken Exklusiv-Mod *Lauranel* neben allerlei Mostergekröse auch zwölf frischen Charakteren. Ja, so muss das sein! Es stellt sich heraus, dass sich in der Ruine Nekromanten niedergelassen haben, die sich über ein Portal in der Niben genannten Bucht einer entfernten Insel ausbreiten wollen. Die Sprachausgabe reißt niemanden vom Hocker, doch geben sich die guten Sprecher richtig Mühe und verpassen ihren Spielfiguren Tiefe und Humor. Ein besonderes Schmankerl sind die witzigen Ideen, etwa eine Miniatur-Priorei (Kloster) zum Mitnehmen. Trotz vereinzelter Déjà-vu-Erlebnisse, ausgelöst durch Gefängniszellen und Wolkenherrschertempel, erfreuen sich Abenteurer an der rund zweistündigen *Oblivion*-Kost, die wir für Sie in einer speziellen PC ACTION-Version auf die DVD gepackt haben: Auf einer zusätzlichen Insel jagen Sie vier Banditen zum Teufel und nutzen das Eiland dann als Anwesen. Jürgen Krauß

Info: www.planetoblivion.de

The Elder Scrolls 4: Oblivion - Lauranel Extended

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	The Elder Scrolls 4: Oblivion
GRÖSSE IN MEGABYTE:	10,7
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT

LIES MICH!

AUF DVD Half-Life 2: Infiltration Patch

Half-Life 2 | Haben Sie Probleme mit unserer Exklusivmod der Ausgabe 8/2007 *Half-Life 2: Infiltration*? Dann installieren Sie den Patch auf Version 1.2 direkt von unserer DVD. Damit sollten die Fehler der Vergangenheit angehören. Haben Sie trotzdem noch Schwierigkeiten an der einen oder anderen Stelle, schauen Sie auf der offiziellen Webseite vorbei. Dort hat das Team ein spezielles „Bug-Forum" eingerichtet, wo Sie Fehler, die Sie finden, melden können. (AB)

Info: www.envisioned-games.com HERAUSRAGEND

Community Mod

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | *S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Community 1.3* (476 Megabyte) vereint mehrere Mods, bügelt viele Fehler aus, die noch immer im Shooter-Rollenspiel-Mix stecken und fügt neue Spielelemente hinzu. So können Sie jetzt durch die Aktivierung von Artefakten selbst Anomalien erzeugen, sehen mehr Blut und neue Bluttexturen und bekommen es mit deutlich schlaueren Nichtspielercharakteren zu tun. Die sollen fortan die Wertigkeit von Waffen einschätzen und kapieren können, dass eine Maschinenpistole besser ist als eine Schrotflinte. Die lange deutsche Liste der Änderungen und den Download der Mod erreichen Sie unter onlinewelten.com. (MB)



Info: http://stalker.onlinewelten.com/downloads,id146,s_t_a_l_k_e_r_oblivion_community_mod_1_3.html SEHR GUT

Dunkler Erzmagierturm

The Elder Scrolls 4: Oblivion | Die Mod mit einer Größe von 31,9 Megabyte fügt den namensgebenden Turm nördlich von Bruma ein, den Sie nur als mächtiger Magier betreten können. Das Gemäuer bietet neben privaten Gemächern einen Alchemiegarten, Aussichtspunkt und mehrere geheime Räume. Sie lösen zwei neue Aufträge, finden eine neue Robe und frische Zaubersprüche sowie Geister, die Sie verkloppen dürfen. (MB)

Info: www.scharesoft.de GUT

Combat Revolution 2.66

Company of Heroes | Auf Panzer komm raus schrauben die Entwickler von *Combat Revolution* weiter an ihrer Mod für *Company of Heroes*. Im Juni erschien Version 2.66, die durch die umfangreichen Änderungen an der Spielbalance die Kämpfe schneller ablaufen und noch realitätsnäher wirken lässt. Außerdem finden sich einige neue Einheiten im Spiel, wie etwa der M36 Jason Tank aufseiten der Alliierten. Andere Truppen erhielten durch neue Pixeltapeten ein frisches Aussehen. Der Download hat 80,2 Megabyte. (MB)



Info: http://cdc.fiffa.net SEHR GUT

Patch X für Live for Speed

Live for Speed | Für den Online-Renn-Simulator *Live for Speed* steht der Patch auf Version X bereit. Damit sind Fehlstarts möglich, denn Sie werden nicht mehr an der Startlinie zurückgehalten, bis Sie losbrettern dürfen. Außerdem können in der neuen Version bis zu 32 Spieler an der Pistenhatz teilnehmen. Die Entwickler feilten auch an Fahrphysik und Benutzeroberfläche. Hurra! (MB)

Info: www.lfs.net SEHR GUT



>>Protzig: Designer-Wäschespinne.<<

Dieser spinnenähnlicher Bossgegner hetzt dem Helden viele kleine Helferlein auf den Hals, die ihn in arge Bedrängnis bringen.

EXKLUSIV! TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Auf die Länge kommt es an!

Mit 30 Stunden Spielzeit ist die Jagd nach Dämonin Lilith sogar einem offiziellen Add-on ebenbürtig.

LILITH: THE WILL OF THE DEMON | Vor 430 Jahren gingen die Höllischen Kriege gegen die Mächte der Dunkelheit zu Ende. Wie eine Steuererklärung brachten diese Blut und Leid sowie einige Jahre Knast für manche der Beteiligten.

HINTER GITTERN

So wurde die grausame Dämonin Lilith, die damals die Heere der Dunkelheit anführte, nach ihrer Niederlage in den sogenannten Mountain of Order verbannt. Aus diesem Berg sollte es kein Entrinnen geben. Blöd, dass ein Mann namens Sartena-Bomi Lilith befreite, die sofort eine noch furchterregendere Armee aufbaute, um erneut die Welt zu erobern. Nun ist es an Ihnen, die Dämonin aufzuhalten.

GEBIETSREFORM

In der Mod *Lilith: The Will of the Demon* watscheln Sie durch das umfangreiche Gebiet des Landes Jalavia, das mit neuen Soundeffekten aufgepeppt wurde. Wie im Hauptspiel schnetzeln Sie sich in herausfordernden Kämpfen durch Verliese, Höhlen, Gruften und detailreiche Außenareale und verbessern Ihre Ausrüstung durch erbeutete Gegenstände. Die Kämpfe gegen die Schergen Ihrer Hauptgegnerin Lilith fallen in der knapp 30-stündigen Spielzeit so knackig aus wie der Hintern unserer neuen Praktikantin. 1.350 Stunden Arbeit investierte Macher David Caleff in seine Mod. Der dreiteilige Hauptauftrag schickt Ihren (zunächst) Level-1-Helden quer durch Jalavia, wo es neben zehn Bossgegnern 30 Helden, Hunderte Champions und Tausende Monster zu besiegen gilt. Auf DVD finden Sie die Version für das *Titan Quest*-Add-on *Immortal Throne*. Wer nur das Hauptspiel besitzt, muss sich eine spezielle Version aus dem Internet holen. Marc Brehme

Info: www.titanquest.net/forums/modifications-editor/11959-lilith.html

Titan Quest: Immortal Throne - Lilith: The Will of the Demon

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Titan Quest: Immortal Throne
GRÖSSE IN MEGABYTE:	269
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



In einem Verlies stellen sich dem Protagonisten zwei Mumienkrieger entgegen. Aus den Wänden speien Fallen riesige Feuerbälle.



Zwei Geisterkrieger wollen dem Krieger ans Leder. Da helfen magische Attacken besser als Schwertstreiche.

UNREAL TOURNAMENT 2004

Reite die Echs!



Der Gegner (links) versucht, den Drachen des Spielers mit einer fiesen Attacke zu lähmen.

In der Mod mit dem unaussprechlichen Namen schweben Sie auf dem Rücken von Drachen durch die Lüfte.

LEGEND OF THE ORMR | Mit diesem Artikel möchten wir Ihnen eine alternative Sichtweise auf Drachen vermitteln. Weg von der keifigen Schwiegermutter und Möchtegern-Feuerwehrmann Grisu und hin zu technischen Meisterleistungen. In der Komplettkonvertierung *Legend of Ormr* für *Unreal Tournament 2004* schwingen Sie sich auf den Rücken von mechanischen Lindwürmern und heizen in Mehrspielerschlachten durch die Lüfte. Sie versuchen, auf den Karten so viele Checkpunkte wie möglich zu sammeln, während die Gegner Ihnen mit Drachenattacken wie etwa Verlangsamung und Orientierungslosigkeit auf den Sack gehen. Bis zu acht Spieler balgen sich auf vier Karten um den Sieg. So innovativ die Mod auf den ersten Blick anmutet, hat sie doch etliche Macken. Dass die Entwickler Promethean Entertainment noch an der Grafik feilen müssen, lässt sich verschmerzen, aber die Steuerung ist schwammig wie eine Hausfrau beim ersten Weight-Watcher-Treffen – das hätte man besser machen können. Außer den Mehrspielerkämpfen steht ein Einzelspieler-Modus bereit: Anfangs rüsten Sie Ihren Drachen etwa mit Rüstung und Feuerkraft aus und ziehen dann gegen computergesteuerte Drachen (Bots) in die deftige Schlacht. Marc Brehme

Info: www.richardtyrer.com/legend_of_the_ormr

Unreal Tournament 2004: Legend of the Ormr

MODUS:	Einzelspieler & Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	UT 2004 v3369
GRÖSSE IN MEGABYTE:	78,2
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

AHOI, BROWSE!

www.gamesdynamite.de gamesdynamite

Im Lager sehen Sie Qualität und Einzelpreis der aufbewahrten Güter.

Diese nette Dame heißt Sie im Spiel willkommen.

Das baut richtig auf!

Wer Krieg und Kämpfe sucht, ist bei *Kapi Regnum* falsch. Hier geht's ab in die Wirtschaft!

Bei der browserbasierten Wirtschaftssimulation *Kapi Regnum* (www.kapiregnum.de) bewirtschaften und bevölkern Sie mittelalterliche Ländereien. Wie es sich für einen echten Herrscher gehört, führen Sie Ihre Stadt durch cleveren Handel und weiteren Ausbau zu Ruhm und Reichtum. Allerdings ist der Weg vom Leibeigenen zum Kurfürsten ziemlich steinig und hart. In einer spielbaren Einführung lernen Sie zunächst alle wichtigen Funktionen des Spiels kennen und bauen Ihre ersten Gebäude. So klatschen Sie erst einmal einen Bauernhof, einen Quellbrunnen, eine Viehzucht und ein Holzfällergebäude in die Pampa. Diese Bauwerke sind für die Grundversorgung unerlässlich. Wie beim Kamasutra führen Sie zehn anschaulich erklärte Lektionen tief in die Materie ein. Danach beschäftigen Sie sich mit dem weiteren Ausbau und der Produktion von Gütern. Damit Sie während der Wartezeit, in der neue Gebäude gebaut oder neue Waren produziert werden, nicht vor Langeweile Daumen oder andere Körperteile lutschen müssen, empfehlen wir Ihnen den eingebauten Chat. Dort lernen Sie mir nichts, dir nichts andere Mitspieler kennen. Auf Einsteiger-Fragen folgen schnell die Antworten und auch der Handel floriert. Für anspruchsvollere Fragen und Diskussionen steht ein Forum zur Verfügung. Damit informationsbegierige Spieler von *Kapi Regnum* ihre Computersitzung nicht unterbrechen müssen, um im Morgengrauen die nassgeregnete *BamS* von Nachbars Rasen zu klauen, gibt es außerdem eine sonntäglich erscheinende Zeitung zum Spiel. Nur wer Strategien entwickelt, gut plant und handelt, kann zum Kurfürst aufsteigen. *Kapi Regnum* ist eine reinrassige Wirtschaftssimulation im Mittelalter mit gelungener Spielbalance und Grafik. Genial! Alexandra Vogel

LIES MICH!

Denton's Enhanced Doom 3

Doom 3 | Der Zahn der Zeit nagt an jedem und allem, auch an Computerspielen. Die Mod *Denton's Enhanced Doom 3* unterzieht Ihren Grusel-Shooter *Doom 3* einer Verjüngungskur und bügelt die Altersfältchen gründlich aus. Runderneuerte Explosionen, Blutlachen zu Füßen Ihrer Gegner, Sekundärfeuermodi sowie tonnenweise Partikel-, Sound- und Shader-Modifikationen springen sofort ins Auge. Die Unterstützung für Patch 1.3 und eine Handvoll Fehlerbereinigungen runden das Paket ab. (JK)

Info: www.doom3maps.org SEHR GUT

The Ultima 6 Project

Dungeon Siege | Vor 17 Jahren erfreute *Ultima 6: The False Prophet* die Rollenspielgemeinde mit einer durchdachten, spannenden Geschichte, einer lebendigen Welt und interessanten Charakteren. Da das Spiel inzwischen doch etwas angestaubt ist, werkeln Modder derzeit an einer Neuauflage für *Dungeon Siege* mit dem Titel *The Ultima 6 Project*. Kürzlich veröffentlichte das Team die Beta-Version *Milestone 3*, in der Sie bereits einige Städte, Höhlen und Landstriche des Reichs Britannia erforschen und das neue Dialogsystem ausprobieren können. (AB)



Info: www.u6project.com SEHR GUT

Perfect Dark: Source Beta

Half-Life 2 | Die Ego-Shooter Reihe *Perfect Dark* ist den meisten Konsolenspielern ein Begriff. Findige Modder haben nun daraus eine Mehrspieler-Mod für Valves *Source*-Engine gebastelt und Anfang Juni die Beta 1.1686 (191,5 Megabyte) veröffentlicht. Im Gegensatz zur ersten Version verbesserten die Modder das Balancing der Waffen, fügten eine neue hinzu, verschönerten einige Karten und motzten das HUD auf. Wenn die Sterne gut stehen, wird auch ein Einzelspieler-Modus entwickelt. (MB)

Info: www.pdark-mod.com SEHR GUT

Monkeys of Doom: Mgib-Gib's Maze

Doom 3 | Hätten wir einen Medaille für witzige Spielideen, würden wir sie um den Hals des Entwicklers von *Mgib-Gib's Maze* legen. Auf dieser Einzelspielerkarte treten Sie in einem comicartigen Grafikstil gegen den jungen Kannibalen Mr. Mgib-Gib an, der Sie mit Totenschädel bombardiert. Lassen Sie sich das nicht gefallen! Laden Sie die 4,9 Megabyte große Datei herunter, schnappen Sie sich ein paar Bananen und schlagen Sie zurück! (MB)



Info: http://monkeykombat.planetquake.gamespy.com SEHR GUT

AUF DVD SW Stats

World of Warcraft | Gerade bei größeren Schlachtzügen ist es nicht immer leicht, alles im Auge zu behalten. Wem hat der Heiler gerade den Hintern gerettet? Hat der Mob eben arkanen oder Feuerschaden verursacht? Wer hat vorhin mein Reittier geheilt und was hat mich das gekostet? Fragen über Fragen und die Antwort weiß nicht nur der Wind, sondern erst recht die frei konfigurierbare Modifikation *SW Stats*. (JK)

Info: http://forums.sw-stats.com SEHR GUT

GRATISSPIEL DES MONATS!



Vor jeder Mission informiert Agentin Diane den Spieler über die nächsten Aufgaben. Jetzt soll er einige Bürohengste befreien, die in einem Hochhaus eingeschlossen sind.

Helloween Harry toastet einen Gegner mit seinem Flammenwerfer. Der Spieler sollte sparsam mit dieser Wumme umgehen, denn sein Jet-Pack speist sich aus dem gleichen Tank.

Stehst du auf Klassik?

Mit Flammenwerfer und Jet-Pack ziehen Sie im Retro-Actionkracher *Alien Carnage* gegen Aliens in die Schlacht, um die Menschheit vor der Verdummung zu retten.

Nicht erst seit den ersten Abenteuern von Duke Nukem wissen Spieler um die wichtigsten Zutaten in einem Spiel: Muckis und Blondinen. Ein paar Aliens können auch nicht schaden. Das dachten sich wohl auch die Jungs von Apogee (heute 3D Realms), als sie 1985 *Halloween Harry* gebaren und in grünstichiger Optik als Shareware-Spiel veröffentlichten. Bei dieser Art von Spielen testen Käufer das Produkt zunächst anhand einer eingeschränkten Version, die sie bei Gefallen und gegen Bezahlung in die Vollversion freischalten können. So etwas wünschen wir uns übrigens für alle Frauen dieser Welt. Egal. 1993 brezelten die Entwickler ihr Baby jedenfalls noch einmal kräftig auf, spendierten eine – für damalige Verhältnisse – grandiose Grafik mit sagenhaften 256 Farben. Dann betitelten sie es *Alien Carnage* und verhökerten es wiederum für harte Dollar. Sie, liebe Leser, haben allerdings unheimliches Glück, denn die fürsorglichen PC-ACTION-Redakteure haben diesen Klassiker auf die Heft-DVD gepackt und verraten Ihnen jetzt überdies noch, was Sie eigentlich im Spiel tun. In *Alien Carnage* übernehmen Sie die Kontrolle über den namensgebenden blonden Hünen Halloween Harry, der auf der Erde wieder mal den Ausputzer spielen soll. Der Blaue Planet wurde von Außerirdischen überfallen und die haben nichts anderes im Sinn, als die Menschen in sabbernde Zombies zu verwandeln und zu versklaven. Die Rettungseinheiten, die in den Kampf gegen die Invasoren geschickt wurden, sind verschwunden und Sie sind die letzte Geheimwaffe der Menschheit. Was für eine Überraschung! Sie steuern Ihre Spielfigur mit der Tastatur, sind mit Flammen- und Granatwerfer ausgerüstet und können sogar mit dem Jet-Pack per Raketenantrieb durch die Gegend schweben. Einsatzmöglichkeiten für das Fluggerät gibt es in dem seitlich scrollenden 2D-Titel genug. Vor allem im ersten Level, der in der Kanalisation spielt, brauchen Sie das Jet-Pack oft. Damit bewegen Sie sich durch Rohrsysteme oder erreichen auf dem Luftweg höhere Plattformen. In den fünf Levels des Spiels – darunter Büroräume, Abwasserkanäle, Fabrikhallen bis zum Raumschiff der Aliens – treffen Sie ständig auf Blondinen, die von den Aliens gefesselt und eingeschleimt wurden. Wenn Sie sich jetzt erotisch stimuliert fühlen, raten wir Ihnen übrigens zu einem Termin beim Therapeuten Ihres Vertrauens und erschrecken Sie mit der Information, dass Sie später auch männliche Beschleimte befreien. Dazu laufen Sie einfach an den Gefangenen vorbei. Meist gilt es, vorher den Bewacher der Geisel umzulegen. Sie erhalten als Lohn für diese Mühen eine Münze. Die tauschen Sie später an den Waffenverteilern gegen Munition und bessere Waffen. Im Repertoire sind unter anderem Photonenblaster, Raketen und Minibomben und die Omegabombe, die den ganzen Bildschirm erzittern lässt. Solche Wummen brauchen Sie, denn die Levels sind gespickt mit fiesen Zombies und Fallen. Nicht zu vergessen die Bossgegner, die Sie davon abhalten wollen, den Aufzug zu erreichen, mit dem Sie den Level beenden. Obwohl wir das oft gar nicht wollten, weil wir lieber noch ein Weilchen der wirklich guten Mucke gelauscht hätten. Das Spiel läuft problemlos unter Windows XP mit Service-Pack 2. Falls Probleme auftreten, starten Sie es mit dem Hilfsprogramm DOSBox, das Sie ebenfalls auf unserer DVD finden. Marc Brehme

Info: www.3drealms.com

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S DENN DA?
SPIELE UND MODS		
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles, und das finden wir schön!
Alles	www.demonews.de	Wenn man alles sucht und nie was findet, kann diese Seite weiterhelfen. Wir stehen drauf!
Battlefield-Serie	www.bf-games.de	Diese Seite sollte Ihre erste Anlaufstelle sein, wenn Sie Mods und Infos zu irgendeinem *Battlefield*-Titel suchen.
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle spielen!
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de	Strategen in Tolkiens Fantasy-Welt finden hier, was Sie brauchen. Nur den Einen Ring nicht.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über den kommenden teambasierten Mehrspieler-Knaller!
F.E.A.R.	www.justfear.de	Alle Infos und News sowie jede Menge Downloads rund um den Grusel-Shooter.
Far Cry	www.worldoffarcry.de	Word of *Far Cry* bietet, angefangen bei Tipps, über Komplettlösungen bis hin zu Modifikationen, alles für den Südsee-Shooter.
FIFA	www.fifastadt.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze.
Filehoster	www.filefront.com	Filefront bietet Downloads zu allen Themenbereichen. Modder nutzen die Plattform gern auch zur Veröffentlichung ihrer Mods.
GTA-Serie	www.gtamods.de	Sie wollen heiße Schlitten, neue Missionen und fette Wummen für *GTA*? Hier werden Sie fündig.
Half-Life	www.hlportal.de	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Joint Task Force	www.jtfhq.de	Die erste Anlaufstelle zu *Joint Task Force*. Vollgepackt mit Infos, ist die Webseite ein absolutes Muss für jeden Strategen.
Max Payne 2	www.mpzone.de	Weil das *Max Payne 2*-Abenteuer extrem kurz ist, kommen zusätzliche Dateien immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Quake 4	www.quake4maps.org	Diese Webseite für *Quake 4* ist eine der aktuellsten Anlaufstellen für das Spiel und liefert Mods, Maps und Infos ohne Ende.
Rainbow Six	www.rainbowsix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	www.planet-stalker.de	Auch zum noch jungen Ego-Shooter *S.T.A.L.K.E.R.* wird fleißig gemoddet. Die Seite bietet aber auch allgemeine Infos.
Star Wars: Empire at War	http://eaw.gamecaptain.de	Alles, was Sie über die Sternenkriegssage und das Echtzeit-Strategiespiel wissen wollen, finden Sie hier.
Steam-Spiele	www.hlportal.de	HL-Portal ist die beste Anlaufstelle rund ums Thema Steam. Zudem finden Sie hier tonnenweise Mods für *Half-Life* und *Half-Life 2*.
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.planetoblivion.de	Wenn es irgendwo coole Erweiterungen, Mods und Gimmicks für *Oblivion* gibt, dann auf dieser deutschen Fan-Seite.
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.scharesoft.de	Die Seite bietet nicht nur jede Menge allgemeine Infos zu den *Elder Scrolls*-Titel, auch in Sachen Plug-in tut sich hier einiges.
Unreal-Serie und andere	http://unrealextreme.de	Hier finden Sie nicht nur jede Menge Infos zur *UT*-Serie, sondern auch zu *Splinter Cell*, *XIII*, *Deus Ex*, *Rainbow Six: Raven Shield* u.v.m.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
World of Warcraft	www.buffed.de	Bietet die größte deutsche Datenbank für *WoW* sowie News, Tests und Marktübersichten zu allen Online-Spielen.

In späteren Levels sind die Endgegner immer mächtiger. Hier kämpft der Held gegen eine riesige Spinne.



»Grass: *Die Blechtrommel-Spinne.*«

EXKLUSIV! **GRATISSPIEL**

Schönheits-Opi

Die Hommage an den Shooter-Klassiker *Turrican* weckt die alte Sucht und lockt mit einem kooperativen MModus für zwei Spieler.

GRATISSPIEL | 1990 war ein gutes Jahr. Die BRD kaufte für einen Spottpreis den Börsen-Geheimtipp DDR auf, Nepal führte das Mehrparteiensystem ein und *Turrican* erschien auf dem Kleincomputer C64. In diesem Actionspiel steuern Sie eine Figur durch mehrere Levels einer Science-Fiction-Welt und pusten die Gegner mit futuristischen Wummen aus den Latschen. Das Spiel wurde maßgeblich von Manfred Trenz (*Katakis*, *R-Type*) entwickelt und erlebte am 20. Juni 2007 mit dem Erscheinen des Gratisspiels *Hurrican* (auf DVD) eine grandiose Auferstehung.

KENNEN WIR UNS NICHT?

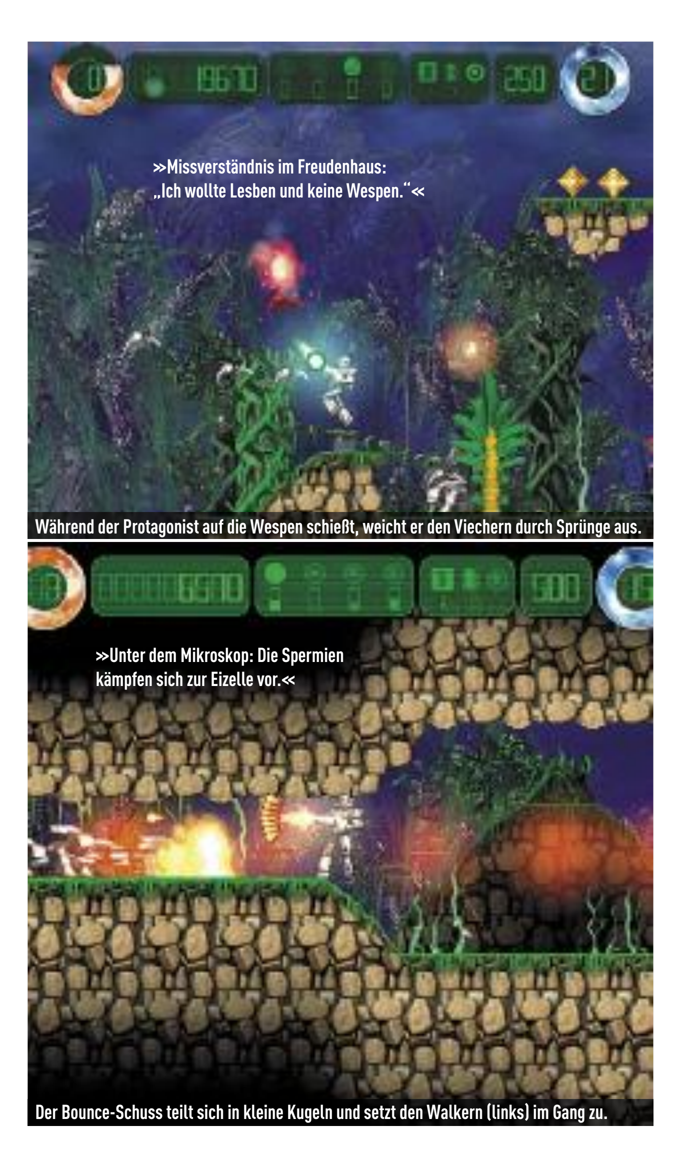
Wer *Turrican* kennt, fühlt sich bei *Hurrican* sofort heimisch und erlebt ein ähnlich suchterregendes Spiel. Wieder steuern Sie mit Tastatur oder Gamepad eine Spielfigur, die mit verschiedenen Knarren ausgerüstet ist und in aktuell neun Levels digitales Gekröse brutzelt. Und wieder gehören dazu unter anderem Wespen, Walker (nein, nicht der Johnnie) und monströse Zwischengegner wie ein riesiger Laternenfisch oder Lavagolem, die sich in grafisch opulenten Levels tummeln. Die Schauplätze bestehen wie im originalen *Turrican* aus mehreren Ebenen, die sich seitwärts bewegen. Schicke Feuer-, Rauch- und Flammen-Effekte sowie bildschirmerschütternde Explosionen verwöhnen Ihre Augen. Spielen Sie so schnarchnasig wie Rudolf Scharping redet, machen Sie bald Bekanntschaft mit dem sogenannten Timeboss-Gegner, der diese Lahmarschigkeit bestraft. Ihre Waffen lassen sich in mehreren Stufen aufrüsten. Per Druck auf die Leertaste lösen Sie eine sogenannte Powerline aus, die alle Feinde wegfegt oder schwer verletzt. Auch schön fies: Sie verwandeln sich in ein Stachelrad und legen Minen, während Sie unverwundbar durch die Gegnermassen mähen.

MACHS ZU ZWEIT!

Hurrican wurde innerhalb von fünf Jahren von Poke 53280 programmiert. Dank des kooperativen Modus rücken Sie Obermotz Dr. Geng X sogar zu zweit auf die Pelle. Krass! Marc Brehme

Info: www.hurrican-game.de

Hurrican	
MODUS:	Einzelspieler und Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Win XP, 512 MB RAM, Geforce 3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	38,6
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



»Missverständnis im Freudenhaus: „Ich wollte Lesben und keine Wespen."«

Während der Protagonist auf die Wespen schießt, weicht er den Viechern durch Sprünge aus.

»Unter dem Mikroskop: Die Spermien kämpfen sich zur Eizelle vor.«

Der Bounce-Schuss teilt sich in kleine Kugeln und setzt den Walkern (links) im Gang zu.

Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen.
VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater
der Zufriedenheit.

GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH

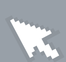
Deutschlands führender PC Hersteller im Preis-Leistungswettbewerb

Nr. 40

ab 18. Juli 2007



www.GREY-COMPUTER.de



Kaufen Sie beim Testsieger!

des großen Gamestar Vergleichstest 04/07: „schnell und leise zum Testsieg" und „hohe Spieleleistung und leise Kühlung bringen dem Turtle Gaming PC den Gesamtsieg". Fazit: „Tolles Spielepaket"

AQUA

6600@3600MHz

Silent Wasserkühlungssystem
Core 2 Duo 6600@3.6GHz liquid cooled
4096 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 680 Sli N+S-Bridge + Kond. liquid
500 GB Samsung SATA HD 16MB
2x 768 MB 8800GTX liquid cooled
850W Silverstone Zeus
High End Temjin TJ 07

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

2999.99



6600@3400MHz

Silent Wasserkühlungssystem
Core 2 Duo 6600@3.4GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
ABIT P965 Board
500 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB GeForce 8800GTX
18x Samsung DVD Brenner
500W Be Quiet Netzteil
Thermaltake Shark

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1599.99



E4300@3000

Silent Wasserkühlungssystem
Core 2 Duo 4300@3.0GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 650i Mainboard
250 GB Samsung SATA HD 8MB
320 MB GeForce 8800GTS OC!
18x Samsung DVD Brenner
400W Be Quiet Netzteil

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1199.99

AIR



4300@3000MHz

Hochleistungskühlsystem AIR
Core 2 Duo 4300@3.0GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 650i Board
400 GB Samsung SATA HD
768 MB GeForce 8800 Ultra
18x Samsung DVD Brenner
600W Be Quiet Netzteil

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1399.95



4300@3000MHz

Hochleistungskühlsystem AIR
Core 2 Duo 4300@3.0GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 650i Board
400 GB Samsung SATA HD
768 MB GeForce 8800GTX
18x Samsung DVD Brenner
500W Be Quiet Netzteil

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1199.99



wahlweise schwarz oder silber

E4300@3.0GHZ

Hochleistungskühlsystem AIR
Core 2 Duo 4300@3.0GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
ABIT P965 Board
400 GB Samsung SATA HD
320 MB GeForce 8800GTS OC
18x Samsung DVD Brenner
400W Be Quiet Netzteil

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

879.99

STANDARD



wahlweise schwarz oder silber

Q6600 Ultra SLi

Quad Core Q6600 2.6GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 680i SLi Enthusiast Board
500 GB Samsung SATA HD
2x 768 MB GeForce 8800 Ultra
18x DVD Brenner Samsung
850W Silent Netzteil
Thermaltake Shark

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

2444.44



6750 GTX SLi

Core 2 Duo E6750 2.67GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 680i Sli Enthusiast Board
500 GB Samsung SATA HD
2x 768 MB GeForce 8800 Ultra
18x DVD Brenner Samsung
850W Silverstone Netzteil
Thermaltake Shark

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1999.99



6750 GTS OC

Core 2 Duo E6750 2.67GHz
2048 MB DDR2-800 Aeneon
Nvidia 650i Board
320 GB Samsung SATA HD
320 MB GF 8800GTS EVGA OC!
18x DVD Brenner Samsung
400W Be Quiet Netzteil
Coolermaster Mystique

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

899.99

GREY COMPUTER COLOGNE GmbH
| Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling

Öffnungszeiten Werksverkauf
Montag bis Freitag 10:00 - 19:00 Uhr, Samstag 10:00 - 14:00 Uhr
Preis, techn. Änderungen sowie Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Alle PC in Systemverpackung! Pro PC 6.90 zzgl. ev. NN-Gebühr. Bei Vorkasse versandkostenfrei ab 500.- Bestellwert. Günstiger Auslandsversand - Infos auf der Homepage!

SPIELETIPPS

America's Army

AUF AB-18-DVD VOLLVERSION

Da das Armee-Spektakel ziemlich schwierig ist, geben wir Ihnen eine umwerfende Starthilfe. Kenner wissen: Bevor es an die Front geht, müssen Sie erst eein ausgiebiges Trainingslager absolvieren. Das umgehen Sie folgendermaßen: Öffnen Sie die **Savegame-Textdatei**. Sie finden sie im **System/Save-Verzeichnis** unter dem Namen, den Sie auch Ihrem Profil gegeben haben. Hier ersetzen Sie die **Null** durch eine **Drei** und schon sind alle Trainingsmissionen erfüllt und Sie können online spielen.

Für die Internetballereien haben wir einige Cheats für Sie am Start, die Ihren Gegnern Sorgenfalten auf die Stirn zaubern. Öffnen Sie die Konsole mit der **TAB-**, **^-Zirkumflex**- oder **Ö-Taste** und geben Sie die Codes ein.

Cheat	Wirkung
Mpcheat god	Gott-Modus (im Mehrspielermodus)
Mpcheat ghost	Fliegen und durch Wände gehen (im Mehrspielermodus)
God	Gott-Modus (im Einzelspielermodus)
Fly	Fliegen (im Einzelspielermodus)
Ghost	Fliegen und durch Wände gehen (im Einzelspielermodus)
Walk	Macht die Cheats „fly“ und „ghost“ rückgängig
suicide	Selbstmord
shake x	Bildschirm wackelt für x Sekunden
SwitchTeam	Zur anderen Partei wechseln
setSensitivity x	Maus-Empfindlichkeit auf x setzen
Stat FPS	Bildwiederholungsrate zeigen
Stat Net	Informationen zur Internetverbindung
Stat All	Alle Statistiken zeigen
Stat None	Statistiken vom Bildschirm entfernen
Mpcheat behindview 1/0	Verfolgerkamera an/aus
Deathstalker	Unendlich Munition
Entropy	Unbesiegbarkeit
Invisible	Unsichtbarkeit
Judas	Absolute Treffsicherheit
WpnCcccuracy	„Judas“ wieder aufheben
Teleport	Versetzt Sie an den Ort, zu dem Sie gerade schauen
Winmatch	Partie gewinnen

Zum Schluss noch ein toller Cheat, mit dem Sie sich Ihr Traum-Waffenarsenal herbeihexen. Dieser Trick funktioniert nur im Mehrspielermodus.

Geben Sie **MPcheat Class** x oder **MPcheat SilentClass** x (hier werden die anderen Spieler nicht über Ihre Cheaterei informiert) in die Konsole ein.
Für x tragen Sie Folgendes ein:

X	Waffe
R	M16A2
M	M4
M4M	Modifizierte M4
MA	Ranger M4A1
AR	M249
G	M16A2
AT4	AT4
S	M82
S24	M24
SPR	Super-Purpose-Gewehr
M9	M9-Pistole
AK	AK47
AK74SU	AK74
GP	AK mit Granatwerfer
RPG	RPG 7
RPK	RPK (leichtes Maschinengewehr)
SVD	Dragunov-Scharfschützengewehr
MOS	Mosin-Nagant-Scharfschützengewehr

Blitzkrieg

AUF DVD VOLLVERSION

Bevor Sie die Codes verwenden, müssen Sie den Cheatmodus aktivieren. Dazu öffnen Sie die Konsole mit der **^-Zirkumflex-Taste** und geben Folgendes ein (achten Sie auf die Leerzeichen):

@password(“Panzerklein“)

Nun ist der Cheatmodus bereit und Sie geben die Codes in die Konsole ein, um die gewünschte Wirkung zu erzielen.

Cheat	Wirkung
@god (1)	Gott-Modus an
@god (0)	Gott-Modus aus
@win (0)	Mission sofort gewinnen

Alle Kapitel freischalten:
SetIGlobalVar
(“Cheat.Enable.Chapters“,1)

Alle Missionen der Kapitel freischalten:
SetIGlobalVar
(“Cheat.Enable.Missions“,1)

Alien Carnage

AUF DVD VOLLVERSION

Um das schwierige Abenteuer ein wenig leichter zu gestalten, hier ein paar tolle Tipps.

Drücken Sie folgende Tasten **gleichzeitig**:

Tastenkombination	Wirkung
B, I, G	Jetpack und Gesundheit auffüllen
STRG, R, E, N	Sie erhalten alle Waffen und sind für kurze Zeit unverwundbar
STRG, ALT, SHIFT, F12	Koordinaten zeigen
ALT, L, xy	Levelauswahl. Für x können Sie die Ziffern 1 bis 4 eingeben und die Episode wählen. Für y geben Sie die Ziffern 1 bis15 ein und bestimmen den Level.

The Hell in Vietnam

Öffnen Sie die Konsole mit der **^-Zirkumflex-Taste** und geben Sie die Cheats ein. Bestätigen Sie mit der **Eingabetaste**.

Cheat	Wirkung
Cheat.GodMode()	Gott-Modus
Cheat.GiveAllWeapons()	Alle Waffen verfügbar
Cheat.AddAmmo()	Mehr Munition
Cheat.NextMission()	Ab in die nächste Mission

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen:
09001/101950*

Tipps & Tricks:
09001/101951*

Täglich von 8 bis 24 Uhr!
* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER VERGANGENEN MONATE AUF EINEN BLICK.

Lost Planet

Probleme beim actionreichen Science-Fiction-Shooter *Lost Planet: Extreme Condition*? Hilfe naht!

ALLGEMEINE TIPPS

Achten Sie auf die „T-ENG"-Anzeige!

Thermal-Energie ist verdammt wichtig: Hat die Anzeige „T-ENG" nämlich erst einmal ihr Minimum erreicht, geht es mit Waynes Lebensenergie zur Neige. Ballern Sie deshalb stets herumstehende Objekte um und sammeln Sie die leuchtende Flüssigkeit ein. Viele Gegner verwandeln sich nach ihrem Ableben in durchsichtige Eisskulpturen, die nach einem einzelnen Schuss auseinanderfallen. Selten ist auf den ersten Blick ersichtlich, was Thermal-Energie enthält. Halten Sie also Ausschau nach Treibstofftanks und außerirdischen Nestern und Eiern.

Datenstationen

In regelmäßigen Abständen findet die Spielfigur kleine, aus dem Boden herausragende Datenstationen. Die Dinger bringen nicht nur eine Menge Thermal-Energie, sondern auch nützliche Informationen zum Missionsverlauf oder zur Umgebung. Um die meist von der gegnerischen NEVEC und den Schneepiraten genutze Station zu aktivieren, müssen Sie die Aktivierungstaste möglichst schnell hintereinander drücken, bis die Antenne ausgefahren ist.

Vital Suits

Die sogenannten Vital Suits (VS) sind mächtige Kampfanzüge, die es dem Helden Wayne Holden erlauben, in der Gegend herumzuschweben und mit riesigen Kanonen Aliens zu jagen.

Bosskampf Mission 1: Godon

Für den ersten Bossgegner in der Akriden-Höhle benötigt der Held nicht unbedingt einen Vital Suit. Er weicht den rollenden Attacken des Widersachers aus und schießt auf den leuchtenden Schwanz. Ja, ja, das hört sich dämlich an, ist aber so!

Bosskampf Mission 2: Faze-CC

Krallen Sie sich zwei Gatling-Geschütze für Ihren Vital Suit und weichen Sie den Angriffen des feindlichen Mechs in der Luft aus. Nebenbei halten Sie die herumstreunenden, lästigen Schneepiraten auf Distanz, um nicht zu viele Treffer einzustecken. Wenn die Thermal-Energie Ihres Kampfanzugs knapp wird, bedienen Sie sich an den zahlreich vorhandenen Treibstofftanks.

Bosskampf Mission 3: Firecracker

Der Name des Bossgegners ist Programm: Der Firecracker besorgt es Ihrem Helden mit heftigen Laser-Angriffen. Vermeiden Sie Treffer und begeben Sie sich möglichst schnell zum Vital Suit. Falls Sie den Kampfanzug verlieren sollten, gibt es in der nordöstlichen Ecke des Gebäudes ein anderes Gefährt.

Bosskampf Mission 4: Raibeon

Der fliegende Raibeon ist ein ziemlich kniffliger Bossgegner. Warten Sie, bis sich das Flugvieh nicht mehr bewegt und feuern Sie dann Raketen auf einen gelben Schwachpunkt. Laden Sie das Lasergewehr und schießen Sie genau in dem Moment, wenn die Rakete einschlägt. Der Raibeon ist danach betäubt und anfällig für Ihre Angriffe.

Bosskampf Mission 5: Akriden-Königin

Hüten Sie sich vor der Eisoffensive der Akriden-Königin und nehmen Sie die wackligen Gebilde an der Decke ins Visier. Sobald sich das Monster direkt darunter befindet, knallen Sie die Dinger einfach ab. Sonst gilt: Ballern Sie der Königin die Beine ab!

Bosskampf Mission 6: Das Grüne Auge

Beim Grünen Auge sind die acht gelben Stellen des Aliens zu befeuern. Danach erscheint ein neuer Schwachpunkt auf dem Kopf des potthässlichen Bossgegners.

Bosskampf Mission 7: Cakti

Beim Kampf gegen den Boss Cakti ist der Protagonist mit dem dicken Kampfanzug Granseed ausgestattet. Er nutzt die Gatling-Kanone und den Raketenwerfer und zielt zwischen die Beine von Cakti – was für ein bescheuerter Name!

Bosskampf Mission 8: D-Cakti

Weiter geht's: Erledigen Sie zuerst die drei kleineren Caktis, bevor Sie sich an den großen D-Cakti heranwagen. Ab und an geht der Bossgegner in den undurchdringlichen Panzer-Modus. Sparen Sie in diesen Momenten lieber Munition.

Bosskampf Mission 9: Tenacle

Durch die Lücke im Raum gelangt der Held auf einen Vorsprung, von dem er die Schwachpunkte am besten attackieren kann. Er konzentriert sich auf die Beine, die es schnell zu brechen gilt, da der Boss seine Energie regeneriert.

Bosskampf Mission 10: Saizarod

Beim ersten von zwei Bossgegnern in der zehnten Mission konfrontiert das Spiel den Protagonisten mit einem riesigen Akriden-Vieh. Er huscht in eine ruhige Ecke und knallt dessen Tentakel ab, um die Schwachstelle freizulegen. Hat er die Tentakel mehrmals weggeballert, öffnet sich das Maul von Saizarod.

Bosskampf Mission 10: Bandero

Einfache Taktik: den zielsuchenden Raketen ausweichen, hinter den Säulen verstecken, den Bossgegner mit dem EM-Laser betäuben, mehrmals wiederholen, fertig!

Bosskampf Mission 11: Isenberg

Warten Sie, bis der Endboss den Arm hebt und schlagen Sie dann mit der EMF-Klinge zu. Glückwunsch, Sie haben *Lost Planet* durchgespielt! Lukasz Ciszewski



Meistens gilt bei *Lost Planet*: Suchen Sie sich schnellstens einen mächtigen Kampfanzug! Zu Fuß beißt Held Wayne Holden nämlich schneller ins Gras als ein Zivilist in Bagdad.



Für den Spieler ist es wichtig, bei den Gegnern stets auf die roten und gelben Schwächezonen zu achten. Nur wer diese Stellen angreift, kommt lebend aus einem Bosskampf heraus.



Provozieren Sie den Schlägertypen rechts einige Male, so fällt Ihnen das Messer aus der Tasche und Sie können sich losschneiden.



Ihre Crew fordert Landurlaub und Alkohol, um sich zu vergnügen. Bringen Sie den Männern die Flasche Rum, die Sie von dem Abenteurer erhalten.

Jack Keane

Bei *Jack Keane* steuern Sie den gleichnamigen Kapitän und erleben spannende Abenteuer. Um sicher zu sein, dass Sie dabei nicht baden gehen, lesen Sie den ersten Teil unserer Komplettlösung!

KAPITEL 1

Auf der Flucht

Sie sitzen gefesselt auf dem Stuhl, davor die Schläger. Sprechen Sie den rechten an und provozieren Sie ihn zweimal, sodass er Ihnen jedes Mal einen kräftigen Schlag verpasst. Beim ersten Schlag fällt Ihr Messer aus der Tasche, nach dem zweiten Schlag sind Sie nah genug dran, um es zu greifen. Nach einer kleinen Rangelei geht es außen auf dem Turm weiter. Sie laufen nach links zur Gondel und benutzen den Knoten. Die Schurken hindern Sie daran, mit der Gondel nach unten zu fahren. Nehmen Sie den Besen und den Lappen und benutzen Sie den zuerst Genannten mit dem Fass. So kommen Sie wieder nach oben. Betreten Sie nun wieder den Dachboden. Ha, reingefallen! Gehen Sie nach rechts und benutzen Sie den Lappen mit dem Eimer. Mit dem nassen Lappen entfernen Sie den Vogelmist. Klettern Sie hinunter und gehen Sie dann nach links. Werfen Sie den Sandsack von dort auf den Schläger. Nun ist es ein Leichtes, das Messer aus dem Vogelnest rechts zu holen. Danach klettern Sie wieder nach oben, gehen in die Gondel und durchtrennen mit dem Messer die Sicherheitsleine.

KAPITEL 2

Der kleine Horrorladen

Reden Sie kurz mit Ihrer Crew, dem Agenten und Captain Cookster. Danach betreten Sie den Laden. Gehen Sie nach links und ziehen Sie den Vorhang zurück – tata: Amanda im BH (das reimt sich). Nehmen Sie die Hand wieder zurück an die Maus und entschuldigen Sie sich bei ihr. Reden Sie nun mit dem Abenteurer und bitten Sie ihn, stets zu beweisen, was er behauptet. Sie erhalten eine Flasche Rum von ihm. Zurück am Schiff, geben Sie die Rumflasche Ihrer Crew. Nun, da die zwei weg sind, sehen Sie eine etwas hellere Planke im Schiff – das ist Jacks Geld-Geheimversteck. Öffnen Sie es und gehen Sie wieder in den Laden. Kaufen Sie sich nun drei der vier Gegenstände – es ist egal, was Sie nehmen, da sich für alles ein Ersatz finden lässt. Wir entscheiden uns für den Kompass, das Allwetter-Feuerzeug und die Outdoor-Schere. Nun gehen Sie hinaus zu Captain Cookster und geben ihm die Schiffsplanke, die Sie zuvor vom Geld-Geheimversteck entfernt haben. Er bietet Ihnen die Pfeife an – nehmen Sie das Ding. Nun klettern Sie etwas rechts vom Ladeneingang nach oben auf die Balustrade. Um die Ecke finden Sie einen Bienenschwarm, der vor einer Müsli-Schüssel schwirrt. Benutzen Sie die Pfeife, um die Bienen zu vertreiben. Danach nehmen Sie sich die Müsli-Schale.

Wenn der Postmann zweimal klingelt

Sprechen Sie mit dem Agenten. Er trägt Ihnen auf, ein Paket abzuschicken. Dafür brauchen Sie eine Briefmarke. Reden Sie nun mit Amanda, sie steht weiter links. Sie lassen sich den Brief von ihr geben und bieten ihr an, bei Ihnen auf dem Schiff mitzufahren. Legen Sie den Brief nun in die Müsli-Schale und gehen Sie ganz nach rechts ans Ende des Stegs. Legen Sie die Müsli-Schale samt Brief in das Beiboot – die Briefmarke löst



Der Geheimagent verlangt von Ihnen, vor der Weiterfahrt ein Paket für ihn abzuschicken. Doch dafür muss Jack erst eine Briefmarke auftreiben.



Von Captain Cookster erhalten Sie die Pfeife, die notwendig ist, um die Bienen zu vertreiben. Sie müssen ihm dafür lediglich die Schiffsplanke überreichen.



Mithilfe der Pfeife von Captain Cookster vertreibt Jack die Bienen. Dann nimmt er sich die Müsli-Schale, mit der er später die Briefmarke vom Brief entfernen kann.



In diesen Felsspalt müssen Sie den mit Schwarzpulver gefüllten Spar-Elefanten stecken und ihn mit dem Feuerzeug anzünden.

sich. Sie kleben die Marke auf das Paket und geben dieses beim Ladenbesitzer ab. Danach gehen Sie zurück zu Ihrer Crew und reisen weiter.

KAPITEL 3

Höhlenangst

Sie betreten die Höhle und gehen dort nach links. Mit Ihrem Messers kommen Sie durch die dichte Vegetation. Sprechen Sie mit Montgomery (der Agent, nachfolgend auch Monty genannt) und fragen Sie ihn, ob er Ihnen hilft. Sie nehmen dann den Spar-Elefanten, gehen in die Höhle und greifen dort zur alten Muskete. Benutzen Sie die Muskete – Sie erhalten Schwarzpulver. Füllen Sie das Pulver in den Spar-Elefanten und stecken Sie die Zündschnur hinein. Nun gehen Sie nach links zur Höhle raus: rauf, rauf, rauf – immer schön die Treppe rauf – bis zum Felsspalt. Stecken Sie den mit Schwarzpulver gefüllten Spar-Elefanten in den Spalt und zünden Sie ihn mit Ihrem Allwetter-Feuerzeug an. Falls Sie das Feuerzeug nicht gekauft haben, benutzen Sie Ihr Messer mit dem Kompass – so erhalten Sie eine Linse. Mit der Linse lässt sich die Zündschnur ebenso anstecken.

Der große Sprung

Springen Sie nach rechts über den Abgrund und benutzen Sie das Messer mit der Takelage. Gehen Sie nach unten und vor der Höhle nach rechts zum Schiffswrack. Nehmen Sie die Angelrute und den Riesenholzwurm, der in einer Planke steckt. Kombinieren Sie die Angel mit dem Bindfaden und hängen Sie anschließend den Riesenholzwurm dran. Gehen Sie wieder hoch zum Agenten und benutzen Sie die Holzplanke mit der Säule. Klettern Sie rechts den Vorsprung hinauf und benutzen Sie die Planke. Dann reden Sie mit Monty und sagen ihm, dass Jack zu leicht ist und Sie die Plätze tauschen sollten. Nun klappt die Aktion und Sie gelangen nach oben.

Die nackte Kanone

Oben angekommen, sammeln Sie die Bolly-Glow-Haarwachsprobe für den Mann auf. Weiter links nehmen Sie den Angelhaken an der Seilwinde. Gehen Sie weiter, bis Sie den ehemaligen Tempeleingang sehen. Sie benutzen den Angelhaken am ehemaligen Tempeleingang, öffnen damit die Tür und gehen anschließend hinein. Rechts finden Sie ein indisches, scharfes Gewürz – sammeln Sie es auf. Verlassen Sie den Tempel wieder und gehen Sie nach links. Dort benutzen Sie die Bolly-Glow-Haarwachsprobe für den Mann mit der Winde – alternativ verwenden Sie auch das gekaufte Schmieröl. Benutzen Sie die Winde und das Seil. Unten streuen Sie das indische Gewürz auf die Auster und sammeln die Perle auf. Zudem nehmen Sie den ersten Teil des Steinkopfes. Begeben Sie sich wieder nach oben und benutzen Sie das Seil. Gehen Sie jetzt zurück zu Monty. Auf dem Weg dorthin sammeln Sie den zweiten und dritten Teil des Steinkopfes auf. Wieder bei Monty angekommen, entfernen Sie die Gebetsmühle unter dem Kopf der Statue, woraufhin dieser losrollt. Entfernen Sie auch noch den Keil und reden Sie danach mit Monty. Legen Sie anschließend den ersten und zweiten Teil des Steinkopfes in die Truhe oberhalb von Jack. Sagen Sie Monty, er solle sich etwas leichter machen (Klamotten ausziehen). Sobald das getan ist, legen Sie den dritten Teil des Kopfes in die Truhe, dann fliegt Monty hoch zu Jack. Wieder zurück in den Tempel und dort ganz nach links. Nehmen Sie die Brosche ohne Edelstein und benutzen Sie diese mit der Perle. Sie gehen dann aus dem Tempel raus, vorbei an Monty und geben der Braut die Brosche mit der Perle. Zum Lohn dafür wirft sie die Liane rüber – also nehmen Sie diese auf. Wieder geht's in den Tempeleingang und dort ganz nach links. Dort ragt im Fels ein Fahnenmast hervor. Benutzen Sie die Liane damit. So enden die ersten drei Kapitel von *Jack Keane* – die Lösung der weiteren Abschnitte finden Sie voraussichtlich in der nächsten PC ACTION-Ausgabe! Dennis Blumenthal



Entfernen Sie den Riesenholzwurm aus den Trümmern Ihres Schiffes, um ihn schließlich an die selbst gebastelte Angel zu hängen.



Mit dem Angelhaken lässt sich der Tempeleingang öffnen. Dort befinden sich die indischen Gewürze, die Sie brauchen, um die Perle aus den Austern zu holen.

Gamer Dream 750



- Asus 650i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Hush Silent Gaming Gehäuse
- Corsair 1024MB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 320GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 18x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8600 GT 256MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis

FARBAUSWAHL

899,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6550	899 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750	919 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6850	989 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	999 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1229 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6850	1629 €

Gamer Dream 700



729,€

FARBAUSWAHL



- Asus 650i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- X-Cruiser Mid-Tower Gaming Gehäuse
- Corsair 1024MB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 18x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 8500 GT 256MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6550	729 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750	749 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6850	819 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	[illegible]
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	[illegible]
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6850	[illegible]

Gamer Dream 900



2029,€

- Asus 680i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Zero Gaming Gehäuse
- Corsair 2048MB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 18x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8800 GTX 768MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- 8 Kanal Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6550	2029 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750	2049 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6850	2129 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	[illegible]
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	[illegible]
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6850	[illegible]

Gamer Dream 880



FARBAUSWAHL

1329,€



- Asus 650i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Sagitta Gaming Gehause
- Corsair 1024MB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 18x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8800 GTS 320MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6550	1329 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750	1349 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6850	[illegible]
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	[illegible]
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	[illegible]
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6850	2119 €

WWW.iBUYPOWER.DE



Für nur 190 Euro ist der E6750 einer der schnellsten Zweikern-Prozessoren.

Anno 1701	FPS
Core 2 Duo E6750	28
Core 2 Duo E6700	27
Athlon X2 6000+	19
Core 2 Duo E4400	18

Gothic 3	FPS
Core 2 Duo E6750	41
Core 2 Duo E6700	40
Athlon X2 6000+	36
Core 2 Duo E4400	28

Settings: Geforce 8800 GTX, 1.024x768, kein AA/AF

CORE 2 DUO E6750

Für Core-Knaben

Den neuen Core 2 Duo E6750 bekommen Sie schon für 190 Euro. Der langsamere Vorgänger E6700 kostet hingegen 260 Euro.

PROZESSOREN | Das Besondere: Der E6750 ist der erste Core-2-Prozessor mit 333 Megahertz Frontside-Bus (effektiv: 1.333 Megahertz). Der hohe FSB-Takt wird allerdings offiziell nur von Hauptplatinen mit Nforce-6-Chipsatz oder den neuen Bearlake-Chips von Intel unterstützt. Per Übertaktung laufen aber auch die meisten älteren P965-Platinen mit 333 Megahertz FSB. Genau wie sein Vorgänger E6700 verfügt der E6750 über vier Megabyte L2-Zwischenspeicher und 2,67 Gigahertz Prozessortakt. Das alte Modell arbeitet allerdings noch mit 266 Megahertz. Entsprechend ist der E6750 rund drei Prozent schneller. Auch der Core 2 Extreme X6800, das schnellste Zweikern-Modell von Intel für rund 750 Euro, ist nur etwa genauso fix wie der 190 Euro günstige E6750. Noch in diesem Monat folgen zwei weitere Prozessoren mit 333 Megahertz Frontside-Bus: Der E6850 hat drei, der E6650 2,33 Gigahertz. Beide verfügen über zwei Kerne und vier Megabyte Zwischenspeicher. Für findige Übertakter sind die FSB-333-Modelle aber weniger geeignet, hier kommt es auf einen hohen Multiplikator an. Daniel Möllendorf

Info: www.intel.de

INTEL X38

Es geht abwärts

Im dritten Quartal kommt der X38, das Top-Modell aus der Chipsatzreihe Bearlake. Anders als bisher angenommen, unterstützt er neben DDR3- auch DDR2-Speicher.

HAUPTPLATINEN | X38-Mischmodelle mit DDR2- und DDR3-Bänken gibt es ebenfalls. So verfügt das Foxconn X38A über vier DDR2- und zwei DDR3-Steckplätze. Außerdem soll es sowohl SLI als auch Crossfire ermöglichen. Crossfire-Unterstützung ist beim X38 offiziell bestätigt, für SLI fehlen aber laut Intel bisher die passenden Grafiktreiber. Daniel Möllendorf

Info: www.intel.de



Manche X38-Platinen, wie das abgebildete Modell von Gigabyte, bieten DDR2-Bänke. Andere Platinen unterstützen DDR3 oder sogar beides.



Bald mit mehr Speicher: Die Radeon HD 2900 XT (R600) von AMD/Ati.

HD 2900 XT MIT EINEM GIGABYTE SPEICHER

Verdoppler-Effekt

Eine neue Radeon HD2900 XT mit fettem 1.024 Megabyte Grafikspeicher soll Nvidias Geforce 8800 Ultra schlagen.

GRAFIKKARTE | Das neue Topmodell von AMD/Ati (das wohl doch nicht das Kürzel XTX erhält) hat neben der verdoppelten Speichermenge einen etwas höheren Speichertakt von 1.000 bis 1.100 Megahertz; Standard sind 825 Megahertz. Der Chiptakt bleibt aktuellen Gerüchten zufolge aber gleich. Vereinzelte Online-Händler listeten die neue Karte bereits, erhältlich war sie bei Redaktionsschluss noch nicht. Daniel Möllendorf

Info: ati.amd.com

GEWINNSPIEL

Redefreiheit

PC ACTION und Plantronics verlosen fünfmal *Halo 2* und fünf Headsets.

Klingt super: Das Plantronics-Headset .Audio 350 mit Klinkenstecker eignet sich bestens für Online-Spiele samt Teamspeak-Chat – Sprach- und Klangqualität sind tadellos. *Halo 2* gibt es dazu. Der Action-Titel läuft allerdings nur mit Windows Vista.

Wie spricht man die Bezeichnung des Headsets aus?
a) Dot Audio dreihundertfünfzig
b) Diese Antwort ist falsch
c) Diese auch

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.



ASUS BLITZ EXTREME

Aufgedonnert



Zwei Grafiksteckplätze, zweimal Netzwerk, DDR3-Bänke und Crosslinx-Chip: Das Blitz Extreme ist hervorragend ausgestattet.

Besonders für Übertakter interessant: Die neue Asus-Platine mit dem Bearlake-Chip P35 und der Bezeichnung Blitz Extreme.

HAUPTPLATINE | Dank entsprechender Anschlüsse auf dem Chipkühler ist die Platine für den Einsatz einer Wasserkühlung geeignet. Eine Zwei-Phasen-Stromversorgung soll für besonders hohe Speichertaktergebnisse sorgen und eine kleine LCD-Anzeige gibt Statusmeldungen ab. Die Blitz Extreme verfügt außerdem über einen Crosslinx genannten Chip. Er teilt die PCI-Express-Bahnen so ein, dass beiden Grafiksteckplätzen acht Bahnen zur Verfügung stehen. Normalerweise können P35-Platinen nur einen Steckplatz mit 16 und den zweiten mit vier PCI-Express-Bahnen ansprechen. Verfügbarkeit: wohl noch in diesem Monat. Daniel Möllendorf

Info: www.asus.de

ATHLON-64-REIHE

Mann, bist du billig!

Prozessoren zum Studentenpreis: AMDs-Top-Modelle. Für den Sockel AM2 gibt es sie jetzt besonders günstig. So kostet der Athlon 64 FX-62 nur noch 170 Euro.

PROZESSOREN | Vor einem Monat hat der Zweikerner noch mehr als 550 Euro gekostet. Er taktet mit 2,8 Gigahertz und verfügt über zwei Megabyte L2-Zwischenspeicher. Übertakter freuen sich über den beliebig einstellbaren Multiplikator. Genauso günstig ist der Athlon 64 X2 6000+, ebenfalls mit zwei Kernen und zwei Megabyte Zwischenspeicher. Er arbeitet sogar mit drei Gigahertz, Übertakter können aber den Multiplikator nicht anheben. Wenn Sie auf den mitgelieferten AMD-Standardkühler verzichten, um etwa ein leiseres Modell einzusetzen, zahlen Sie sogar nur 140 Euro. Der vergleichbar schnelle Core-2-Prozessor E6600 kostet rund 190 Euro. Daniel Möllendorf

Info: www.amd.com/de-de



Den Zweikernprozessor Athlon 64 FX-62 gibt es zum Sparpreis: Für 170 Euro bekommen Sie sogar den passenden Kühler gratis.

AWARDFABRIK OVERCLOCKING MEISTERSCHAFT (AOCM)

Der jüngste Takt



Ein Bild der vergangenen Dreamhack-Netzwerk-Party. Auf der AOCM dürfen Sie nicht nur spielen, sondern sogar professionell übertakten.

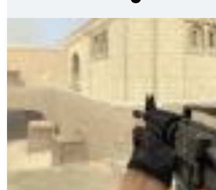
Auf der AOCM werden 150 Spiele- und Hardware-Begeisterte glücklich: Sie treten dort am 29. und 30. September in Spieleturnieren oder der großen Übertaktungsmeisterschaft an.

NETZWERK-PARTY | Die Webseite Awardfabrik.de lädt in die Mundohalle in der Gemeinde Minfeld nahe Karlsruhe. Für möglichst hohe Taktergebnisse steht ein Spezialkühler mit Trockeneis oder Stickstoff zur Verfügung. Neben dem Übertaktungswettbewerb gibt es Turniere zu *Counter-Strike*, *Counter-Strike Source*, *Half-Life 2*, *F.E.A.R.*, *Unreal Tournament 2004* und *Battlefield 2*. Zudem planen die Veranstalter einen Casemod- und einen Gehäuseweitwurf-Wettbewerb. Als Preise gibt es Speicher, Netzteile oder Hauptplatinen. Die Teilnahme kostet 13 Euro. Daniel Möllendorf

Info: www.awardfabrik.de

LIES MICH!

Intel bringt Anti-Cheat-Technik



Cheat-Schutz | Jeder möchte im Spiel einen Vorteil gegenüber dem Kontrahenten haben; reicht das Können nicht, mogelt (cheatet) mancher. Gerade bei Online-Spielen sorgen Cheater für Frust unter den ehrlichen Spielern. Intel plant nun eine Technik, die direkt im PC eingebaut ist, um Betrügern das Handwerk zu legen: Sie ist in der Northbridge der Platine integriert und überwacht die Aktionen des Spielers. (MA)

Info: www.intel.de

Günstige DX-10-Karte von Nvidia



Grafikkarte | Die Geforce 8400 GS kostet nur 50 Euro und ermöglicht dank DX-10-Unterstützung alle Grafikeffekte von *Crysis* – sofern Sie Windows Vista verwenden. Dem Grafikchip mit 450 Megahertz Takt steht allerdings nur eine 64 Bit breite Speicheranbindung zur Seite. Die verwendeten 256 Megabyte takten mit 400 Megahertz. 8400-GS-Karten sind bereits verfügbar. (DM)

Info: www.nvidia.de

Intel: Günstige Core-2-Prozessoren

Prozessoren | Im vierten Quartal sollen zwei neue Zweikern-Prozessoren mit Core-2-Architektur folgen: Der E4500 arbeitet mit 2,2, der E4600 sogar mit 2,4 Gigahertz. Beide verfügen über zwei Megabyte L2-Zwischenspeicher und 200 Megahertz Frontside-Bus. Dank hohem Multiplikator eignen sie sich zudem gut für clevere Übertakter. Der E4500 kostet voraussichtlich 120 Euro, den E4600 bekommen Sie wohl für 140 Euro. (DM)

Info: www.intel.de

AMD: Bald keine Athlon-Einkern-Prozessoren mehr



Prozessoren | Aktuelle Athlon-64-Modelle mit nur einem Prozessorkern wie 3500+, 3800+ oder 4000+ produziert AMD nur noch in geringen Stückzahlen. Angeblich will sie der Hersteller im September durch die Billigreihe Sempron ersetzen. Entsprechende Prozessoren sollen über 512 oder 256 Kilobyte Zwischenspeicher verfügen und mit 1,9 bis 2,3 Gigahertz takten. Alle neuen Sempron-Modelle haben angeblich eine Verlustleistung von nur 45 Watt. Entsprechend niedrig wäre die Temperaturentwicklung. (DM)

Info: www.amd.com/de-de

Neue AMD-Chipsätze RD780 und RD790



Hauptplatinen | Während der Hardware-Messe Computex in Taipei zeigten die Platinenhersteller erste Modelle mit dem AMD-Chipsatz RD780. Er unterstützt aktuelle AM2-Prozessoren ebenso wie die kommenden Phenom-Modelle. Anders als der Vorgänger RD580 (im Bild) bietet er Hypertransport 3.0 und PCI-Express-2.0-Steckplätze. Der RD790 soll sogar vier PCI-Express-2.0-Bänke ermöglichen und diese mit jeweils acht Bahnen ansprechen. (DM)

Info: www.amd.com/de-de

GÜNSTIGE HARDWARE IM TEST

Spar-Erlaubnis

Was können Spieler erwarten, wenn sie zu günstigster Hardware greifen? Taugen preiswerte Komponenten? PC ACTION machte den Test. Das Wichtigste vorab: Erschwingliche Hardware ist nicht automatisch Schrott. Im Gegenteil: Je nach Produktgruppe erhalten Sie für kleines Geld brauchbare bis sehr gute Komponenten.

WER ÜBERTAKTET, SPART!

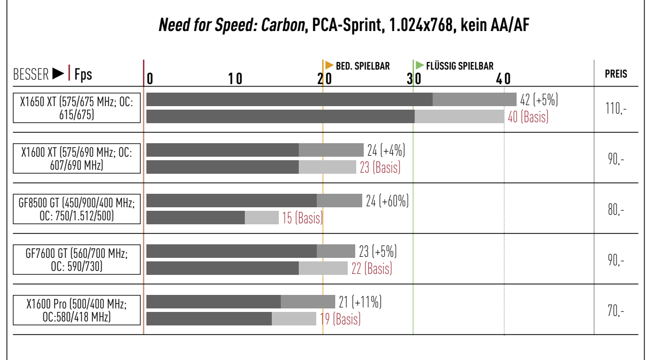
Vor allem Übertakter können eine Menge Geld sparen. Ein Core-2-E4300-Prozessor kostet weniger als 100 Euro und lässt sich in Einzelfällen mit mehr als drei Gigahertz betreiben. Im Durchschnitt sind 2,4 Gigahertz drin – das ist eine ordentliche Leistungssteigerung von knapp 20 Prozent, und Sie haben rund 100 Euro gespart. Auch bei Grafikkarten, Hauptplatinen und Arbeitsspeicher haben wir Geheimtipps ausgegraben. So überraschen selbst günstige Platinen für 70 Euro mit ihrer Funktionsvielfalt – Gigabit-Netzwerk, SATA 2 und RAID (Redundant Array of Independent Disks; dient zur Organisation mehrerer physischer Festplatten eines PCs zu einem logischen Laufwerk) gehören bereits zum Standard. Christian Gögelein

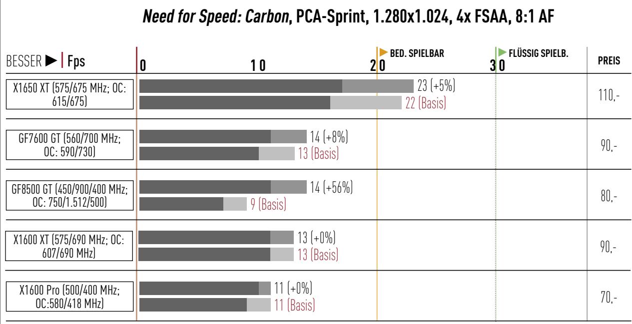
GRAFIKKARTEN: Modelle unter 100 Euro – ist „billig" preiswert? Kaum etwas ist schwieriger, als an der Grafikkarte zu sparen und gleichzeitig Spieletauglichkeit zu erhalten. Topaktuelle Direct-X-10-Technik bieten Ihnen die Modelle im Bereich unter 100 Euro nicht: Die Geforce 8500 GT ist eher ein Produkt für den Büro- und vor allem Heimkino-PC-Bereich. Hier kann Nvidias Einsteigerlösung mit niedriger Leistungsaufnahme, geräuschloser Kühlung und guter Videobeschleunigung punkten – das trifft ebenso auf die neue Radeon HD 2400 zu. Wollen Sie gleichzeitig auch aktuelle Spieletitel genießen und das möglichst ohne dazu gezwungen zu sein, sämtliche optischen Schmankerln zu deaktivieren, sollten Sie Ausschau nach einer Karte der jüngsten Generation mit Direct-X-9- und Shader-Modell-3-Unterstützung halten. Hier bieten sich die Radeon X1650 XT und die Geforce 7600 GT an. Die zuerst Genannte liegt zwar noch knapp über 100 Euro, bietet aber besonders in neueren Spielen wie *Need for Speed: Carbon* und *Gothic 3* deutlich mehr Fps-Leistung (Fps: Frames per Second; Bilder pro Sekunde) als die 7600 GT. Sind 100 Euro Ihre absolute Schmerzgrenze, greifen Sie getrost zu einer X1600 XT oder X1650 Pro – diese Karten erreichen eine nahezu identische Leistung. Eine Stufe darunter können Sie sich zwischen Radeon X1600 Pro und Geforce 7600 GS entscheiden. Vorsicht sollten Sie walten lassen, wenn eine Karte lediglich eine 64 Bit breite Speicheranbindung (Interface) besitzt. Das schmälert die Spieleleistung gewaltig! Wer ein Restrisiko nicht scheut, kann diese preiswerten Karten übertakten. Unser Benchmark-Vergleich (oben) zeigt, dass sich das Hochschrauben des Grafiktaktes durchaus lohnt. Carsten Spille

Erschwingliche Grafikkarten

- Mit der X1650 XT liegen Sie im Billig-Segment am besten.
- Trotz DX-10-Support liegt die GF 8500 GT hinten der Werkseinstellung.
- Mittels Übertaktung können Sie teilweise noch einige Fps herausholen.

Übertaktet | Werkseinstellung | Minimum-Fps





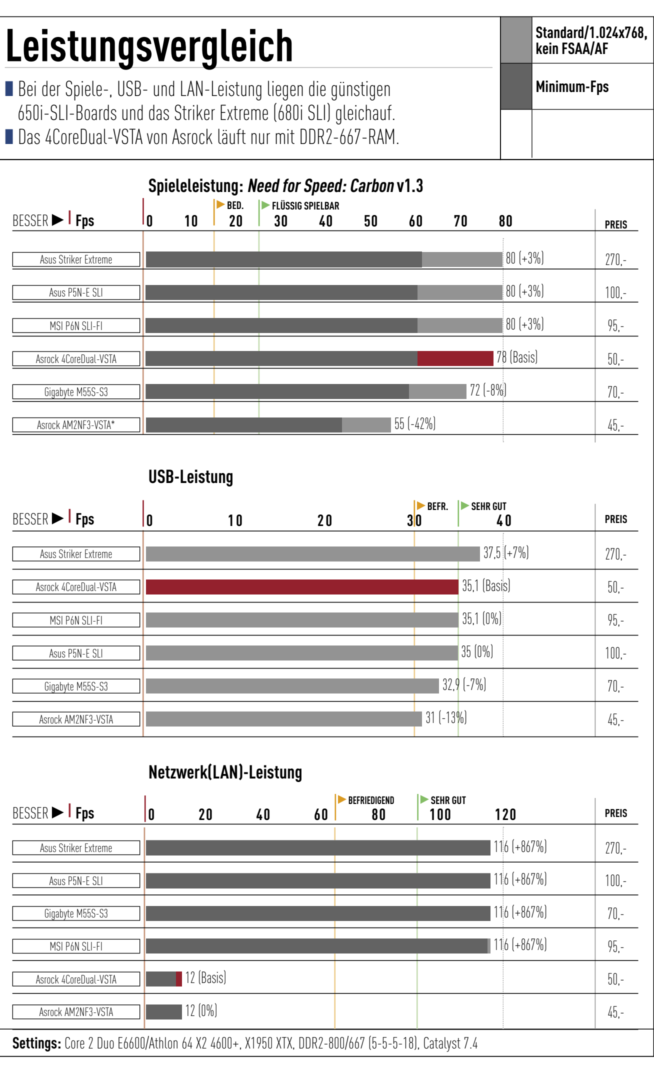
Settings: Core 2 Duo E6600; Gigabyte DS3P (965-Chipsatz); 2x 1.024 MB DDR2-800 (5-5-5-18), WinXP SP2, DX9.0c, Forceware 158.16(HQ), Catalyst 7.3 (AI def.)

HAUPTPLATINEN: Spart man bei Hauptplatinen am falschen Ende? Viele Spieler fragen sich, ob sie sich unbedingt eine teure

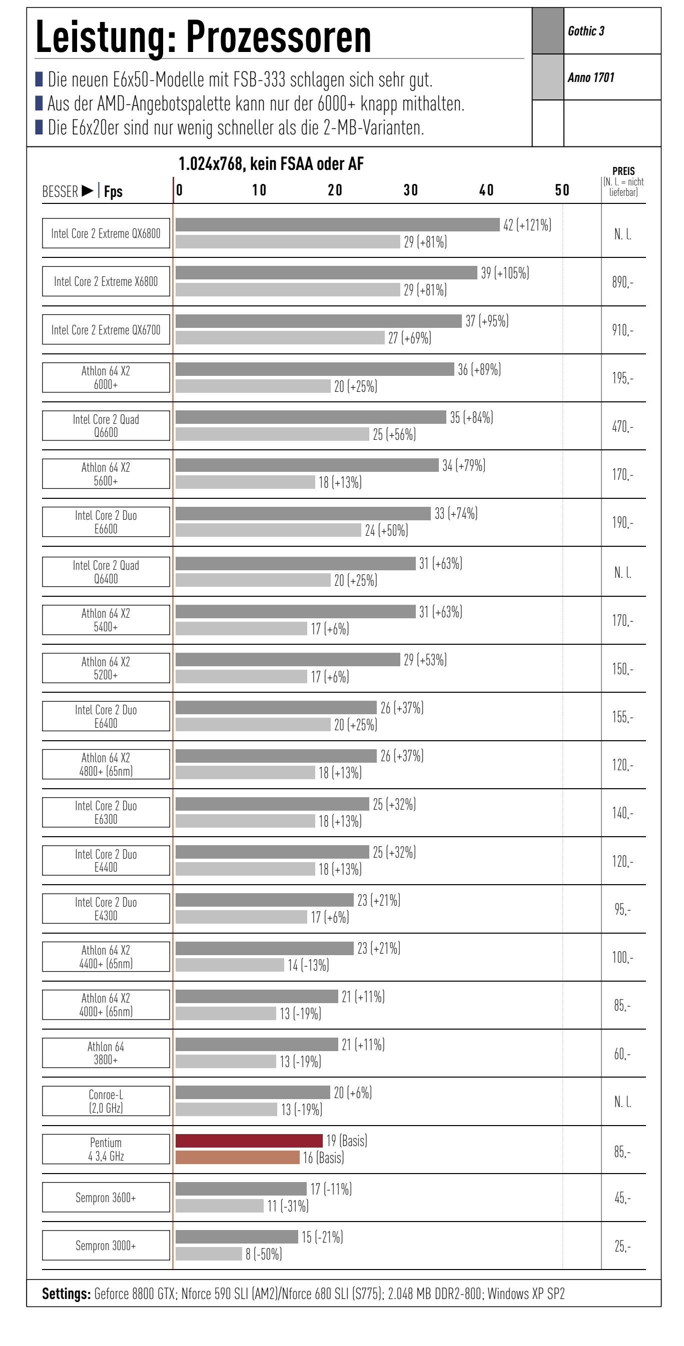
GRAFIK-KARTEN

Produkt	PX7600 GT TDH Heatpipe	EAX1650XT CF	X1600 XT	RX1600PRO	NX8500GT-TD256E
Hersteller/Webseite	Leadtek/www.leadtek.de	Asus/www.asuscom.de	Tul/www.powercolor.com.tw	MSI/www.msi-computer.de	MSI/www.msi-computer.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 100,-/Gut	Ca. € 100,-/Gut	Ca. € 80,-/Befriedigend	Ca. € 70,-/Befriedigend	Ca. € 90,-/Gut
Grafikchip; Codename	Geforce 7600 GT; G73	Radeon X1650 XT; RV560	Radeon X1600 XT; RV530	Radeon X1600 Pro; RV530	Geforce 8500 GT; G86
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	24/5	24/8	12/5	12/5	16 (4 Vec4)/max. 16 (4 Vec4)
Chiptakt (2D/3D)	560/560 MHz	574/574 MHz	587/587 MHz	500/500 MHz	459/459 MHz
Speichertakt (2D/3D)	700/700 MHz	675/675 MHz	693/693 MHz DDR	400/400 MHz DDR	400/400 MHz
Ausstattung (20%)	2,75	3,00	3,15	3,20	3,20
Speichermenge/Anbindung	256 MB (128 Bit)	256 MB (128 Bit)	256 MB (128 Bit)	256 MB (128 Bit)	256 MB (128 Bit)
Speicherart	DDR3 (1,4 ns)	DDR3 (1,4 ns)	DDR3 (1,4 ns)	DDR2 (2,5 ns)	DDR2 (2,5 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x DVI	2x DVI	2x DVI	DVI, VGA	VGA, Dual-Link DVI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	Passive Heatpipe-Kühlung	45-mm-Lüfter	45-mm-Lüfter	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler (vorn)	50-mm-Lüfter
Software/Tools	Power DVD 6, Orb, Winfox 2	Smart Doc, Video Security Online	U. a. Power DVD, Power Producer	U. a. MSI Good Mem, MSI Lock Box	MSI-Tools
Spiele-Vollversionen	*Serious Sam 2, Trackmania Nations*	*GTI Racing*	*Pacific Fighters*	*Colin McRae Rally 2005*	–
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Video-Kabel	–	–	Composite-/S-Video-Kabel	–	S-Video-Kabel
Adapter	Adapter (S-Video-out, HDTV), DVI-VGA	HDTV-Adapter, 2x DVI-VGA	Composite-Adapter, 2x DVI-VGA	Adapter (TV-Out), DVI-VGA	YUV/S-Video-Adapter, DVI-VGA
Eigenschaften (20%)	2,10	2,02	1,92	2,07	1,65
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (winkelabhängig)	Bis 16:1 (winkelabh.; abschaltbar)	Winkelabhängig (abschaltbar)	Winkelabhängig (abschaltbar)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; passiv	Nicht vorhanden; ja (10,5-11,7 Volt)	Vorhanden; ja (4,2-8 Volt)	Nicht vorhanden; nein (12 Volt)	Vorhanden; nein (12 Volt)
Leistung (60%)	4,19	4,49	4,67	4,67	4,91
Temperatur	85 °C (Grafikchip)	39,1 °C (auf Platine gemessen!)	65 °C (Grafikchip); 61 °C (Umgebung)	36 °C (Platine)	76 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	Lautlose Kühlung	5,2-6,2 Sone; 51-54 dB(A)	0,9/3,7 Sone; 29/45 dB(A)	1,2 Sone; 31 dB(A)	1,4 Sone; 33 dB(A)
Manuelle Übertaktung	670/770 MHz	Nicht möglich	587 MHz/693 MHz DDR	590 MHz/410 MHz DDR	750/500 MHz
FAZIT	Wertung: 3,48 + Lautlose Kühlung + Gute Ausstattung – Hohe Chip-Temperatur	Wertung: 3,70 + Sehr gute Kühlung – Sehr lauter Lüfter – Kein HW-Monitor	Wertung: 3,82 + Ausstattung – Keine Übertaktung möglich – Lauter Lüfter in 3D	Wertung: 3,86 + Leiser Lüfter + Gute Ausstattung – Leistung	Wertung: 3,92 + Hohe Übertaktungsreserven + Relativ leise Kühlung – Schwache 3D-Leistung

Hauptplatine zulegen sollten. Sofern Sie auf umfangreiche Ausstattung verzichten können, lautet unsere Antwort ganz klar nein. Günstige Platinen sind meist nicht so gut ausgestattet, verfügen beispielsweise über weniger zusätzliche Laufwerks- oder Netzwerk-Controller, Kabel und Software, können aber ebenso schnell wie ihre Luxus-Gegenstücke sein. Zum Beispiel liefern Core-2-Platinen mit Nforce-650i-SLI-Chip in allen Leistungstests (siehe Benchmarks rechts) ausgezeichnete Ergebnisse und sind meist genauso schnell wie die Modelle mit Nvidias Top-Modell Nforce 680i SLI. Im Gegensatz zu den teuren 680i-SLI-Hauptplatinen für 200 Euro und mehr bekommen Sie eine gute 650i-SLI-Platine bereits für weniger als 100 Euro. So kosten das P5N-E SLI von Asus und MSIs P6N SLI-FI derzeit rund 95 Euro. Beide bieten sogar zahlreiche Übertaktungsoptionen – mit dem P6N SLI-FI erreichen wir bei 1,4 Volt Chipsatzspannung 370 Megahertz FSB-Takt. Das ist kein Spitzenwert, reicht aber für Core-2-Prozessoren mit einem Multiplikator ab acht für gute Ergebnisse beim Übertakten. Im direkten Vergleich bietet die Asus-Platine bessere Lüftersteuerung und Ausstattung (etwa E-SATA). Mit dem Hilfsprogramm AI Booster (http://support.asus.com/download) übertakten Sie zudem einfach unter Windows. Ein Nachteil der Nforce-6-Platinen: Sie laufen nicht stabil mit den günstigen DDR2-800-Speicherriegeln von MDT. Für anspruchslose Aufrüster, die ihre AGP-Grafikkarte oder den alten DDR400-Speicher weiter verwenden wollen, ist die Asrock-Platine 4-Core-Dual-VSTA noch immer die erste Wahl: Sie verfügt sowohl über DDR1- als auch über DDR2-Speicherbänke und bietet neben einem AGP- einen PCI-Express-Steckplatz. Der ist allerdings nur mit vier PCI-E-Bahnen (Lanes) angebunden und hat Probleme mit Geforce-8800-Karten. Außerdem unterstützt er maximal DDR2-667. Mischplatinen mit AGP- und PCI-E-x16-Steckplatz gibt es für den Sockel AM2 nicht. Wer beim Aufrüsten seine AGP-Karte behalten möchte und nicht plant, auf PCI-Express umzusteigen, kauft daher die Nforce-3-Platine AM2NF3-VSTA von Asrock. Ein echter Spartipp mit Nforce-550-Chipsatz



* AGP-System: mit Radeon X1950 Pro getestet



und PCI-E-Steckplatz ist das M55S-S3 von Gigabyte: Für 70 Euro bekommen Sie sehr gute Leistungswerte, ordentliche Ausstattung, ein übertakterfreundliches BIOS und eine hervorragende Lüftersteuerung. Daniel Möllendorf

PROZESSOREN: Spitzenleistung und Übertaktungspotenzial für unter 100 Euro ▮ Abseits der bekannten Core-2-Duo- und Athlon-64-Prozessoren unterhalten Intel und AMD jeweils eine eigene Reihe mit Sparmodellen. Intel bietet den Celeron ab rund 25 Euro an, AMD verlangt für den Sempron ebenfalls nur knapp 25 Euro. Die günstigsten Modelle beider Reihen (Sempron 2600+ mit 1,6 Gigahertz, Celeron 336 mit 2,8 Gigahertz) erreichen eine recht brauchbare Leistung bei Büro-Anwendungen. Ein zweiter Kern, reichlich Zwischenspeicher (Cache) oder ein schneller Frontside-Bus (FSB) sind natürlich nicht drin – dafür kosten die Chips aber auch nicht viel mehr als ein Prozessorkühler.

SEMPRON-VARIANTEN

Wer einen Sempron kaufen möchte, hat die Wahl zwischen Modellen für den Sockel 754 und den Sockel AM2 – Billig-Prozessoren für den Sockel 939 sind dagegen offiziell gar nicht lieferbar. Dennoch gab es Rechner mit solchen Prozessoren. Im Handel oder auf Ebay sind diese aber heute kaum noch zu bekommen. Die Sempron-Modelle für den Sockel 754 basieren meist auf dem in 90-Nanometer-Technik gefertigten Palermo-Kern und haben eine thermische Verlustleistung (TDP) von 62 Watt. Interessanter sind die Modelle für den Sockel AM2, die AMD zwar auch in 90-Nanometer-Technik produziert, von denen aber einige Modelle maximal 35 Watt TDP erzeugen. Die 65-Nanometer-Modelle auf Basis des Sparta-Kerns sollten im zweiten Quartal auf den Markt kommen und ebenfalls mit 35 Watt TDP auskommen – entsprechende Modelle waren bis Redaktionsschluss jedoch nicht verfügbar. Beachten Sie aber: Nicht alle Semprons beherrschen die Energiespartechnik Cool'n'quiet und die älteren Modelle sind nicht 64-Bit-tauglich.

CELERON-VARIANTEN

Intels aktuelle Celeron-Prozessoren erscheinen ausschließlich für den Sockel 775, Vorsicht ist aber auch hier geboten: Fast alle Modelle basieren nämlich auf der ineffizienten Netburst-Architektur. Erst seit Kurzem sind Prozessoren mit Conroe-L-Kern auf Basis der Core-Architektur erhältlich; wie unsere Benchmarks (links) zeigen, bieten diese eine durchwachsene Spieleleistung, die – gemessen am Preis – in Ordnung geht. Insgesamt sind für einen halbwegs spieletauglichen Sempron oder Celeron rund 40 bis 50 Euro fällig – für 60 Euro gibt es aber bereits einen Athlon 64 X2 3600+ mit zwei Kernen, der mit 65 Watt TDP auskommt. Ein Core 2 Duo E4300 ist schon ab 95 Euro zu haben.

GÜNSTIGE PROZESSOREN

Produkt	Celeron D 3xx	Celeron 4xx*	Sempron (Sockel 754)	Sempron (Sockel AM2)
Hersteller/Webseite	Intel/www.intel.de	Intel/www.intel.de	AMD/www.amd.de	AMD/www.amd.de
Preis	Ab ca. € 25,-	Ab ca. € 40,-	Ab ca. € 25,-	Ab ca. € 30,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Befriedigend	Gut	Gut	Gut
AUSSTATTUNG				
Energiespartechnik/Virtualisierung	Nein/Nein	Nein/Nein	Cool'n'quiet ab 3000+/Nein	Cool'n'quiet ab 3200+ / Nein
L2-Cache	256 (90 nm)/512 kB (65 nm)	512 kB	128/256 kB	128/256 kB
64-Bit-Erweiterung (EM64T, AMD64)	Teilweise (365, 355, 352, 351, 347, 346, 341, 336, 331, 326)	Ja (alle Modelle)	Teilweise (2600+, 2800+, 3000+, 3100+, 3300+, 3400+, aber: Ausnahmen möglich!)	Ja (alle Modelle)
Virenschutz (XD/NX)	Teilweise (365, 360, 356, 355, 352, 351, 347, 346, 345J, 341, 340J, 336, 335J, 331, 330 u. a.)	Ja (alle Modelle)	Ja (alle Modelle)	Ja (alle Modelle)
EIGENSCHAFTEN				
Herstellungsprozess	90/65 Nanometer	65 Nanometer	90 Nanometer	90 Nanometer
Thermische Verlustleistung (TDP)	65/73/84/86 Watt (je nach Modell)	35 Watt	62 Watt	62/35 Watt
LEISTUNG				
Spieleleistung 1.024x768, kein AA/AF	Mangelhaft	Befriedigend	Ausreichend	Ausreichend
FAZIT	+ Sehr preiswert − Langsam − Hoher Stromverbrauch	+ Preiswert + Vergleichsweise schnell + Niedriger Stromverbrauch	+ Sehr preiswert − Relativ hoher Stromverbrauch − Sockel veraltet	+ Preiswert + Teils niedriger Energieverbrauch + Zeitgemäßer Sockel

* Alle Angaben beruhen auf inoffiziellen Informationen.

CORE-2- UND AM2-PLATINEN	Intel Core 2 Duo			AMD AM2	
	PC ACTION PREISTIPP 9-2007			PC ACTION PREISTIPP 9-2007	
Produkt	P5N-E SLI	P6N SLI-FI	4CoreDual-VSTA	M55S-S3	AM2NF3-VSTA
Mainboard	P5N-E SLI	P6N SLI-FI	4CoreDual-VSTA	M55S-S3	AM2NF3-VSTA
Hersteller/Webseite	Asus/www.asus.de	MSI/www.msi-computer.de	Asrock/www.asrock.com	Gigabyte/www.gigabyte.de	Asrock/www.asrock.com
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 95,-/Sehr gut	Ca. € 95,-/Sehr gut	Ca. € 50,-/Gut	Ca. € 70,-/Sehr gut	Ca. € 45,-/Gut
Chipsatz (North-/Southbridge)	Nforce 650i SLI SPP/430 MCP	Nforce 650i SLI SPP/430 MCP	PT880 Ultra/VT8237A	Nforce 550	Nforce 3 250
BIOS-Version/Board-Revision	0602/1.01G	2.0/1.0	1.30/1.00	F5/1.1	1.80/1.03
Übertaktungs-Tauglichkeit	2	2	3,5	1,5	3,5
AUSSTATTUNG	1,88	1,95	2,33	1,99	2,38
PCI-Express-Slots, Onboard-LAN	x16 (2), x1 (1), 1.000 MBit/s	x16 (2), x1 (1), 1.000 MBit/s	x16 (1), 100 MBit/s	x16 (1), x1 (4), 1.000 MBit/s	Keine, 100 MBit/s
Software	Asus Update, PC Probe II, Norton Internet Security 2006	MSI Dual Core Center, MSI Live Update 3, MSI Security Utilitys	McAfee Virus Scan	Norton Internet Security, Easy Tune 5	McAfee Virus Scan, Gigabyte C.O.M., @BIOS, I-Cool
EIGENSCHAFTEN	1,69	1,94	3,65	1,61	3,73
CPU-/RAM-Spannung	Bis 1,6 V/bis 2,517 V	Bis +0,3875 V/bis 2,8 V	Keine/Low, Normal, High	Bis 1,55 V/bis +0,7 V	Bis 1,4 V/Normal, High, Ultra high
Dynamische Lüftersteuerung	Ja (zwei Lüfter, mittelmäßige Stufen)	Ja (nur Prozessor-Lüfter, statisch)	Ja (nur Prozessor, mittlere Stufen)	Ja (Prozessor, fast stufenlos)	Ja (Prozessor, nur bei 4-Pin-Lüfter)
LEISTUNG	1,49	1,49	2,05	1,38	1,44
Kompatibilität: Speicher	MDT-RAM nicht bestanden	MDT-RAM nicht bestanden	Alle Module bestanden	Alle Module bestanden	Alle Module bestanden
Kompatibilität: Grafikkarten	Alle Karten bestanden	Alle Karten bestanden	Läuft nicht mit Geforce 8800	Alle Karten bestanden	Alle Karten bestanden
FAZIT	Wertung: 1,61 + Preis-Leistung + Viel Übertaktungsspielraum + Gute Ausstattung	Wertung: 1,67 + Günstig + Gutes Übertakter-BIOS - Mittelm. Lüftersteuer.	Wertung: 2,43 + AGP und PCI-E + Sehr günstig - Probleme mit GF 8800	Wertung: 1,55 + Preis-Leistung + Beste Lüftersteuerung + Viele Übertaktungsoptionen	Wertung: 2,09 + Sehr günstig - Wenig Ausstattung - Lüfterst. nur für 4-Pin

Einzig die kommenden Conroe-L-Modelle (Celeron 4xx) bieten ein wenig mehr Leistung. Christian Gögelein

DDR2-SPEICHER: Günstige Modulpärchen und Geheimtipps ▌Günstige Speicherriegel zu finden, ist derzeit wahrlich nicht besonders schwer – die DDR2-Preise sind in den vergangenen zwei Monaten stark gefallen und so niedrig wie noch nie. Wer etwas länger sucht, spürt sogar Übertaktungs-Geheimtipps auf. Mittlerweile setzen die Speicherhersteller nämlich hochwertige Chips auch auf günstigen Modulen ein. Das bedeutet: Findige Übertakter bekommen absoluten High-End-Speicher für wenig Geld. Ein besonders hohes Taktpotenzial haben die D9GMH-Chips von Micron. Diese wurden bereits häufig für die günstigen DDR2-667-Module von Crucial verwendet. Bei unserem aktuellen Testmuster kamen hingegen die weniger taktfreudigen Chips mit der Bezeichnung „D9HNL" zum Einsatz. Eine Garantie, welche Chips sich auf den Modulen befinden, gibt es nicht. Anders sieht es bei MSC aus: Der Hersteller bietet ebenfalls preiswerte DDR2-667-Module mit D9GMH-Chip an. Im Gegensatz zu den meisten Speicherherstellern spielt MSC bei seiner Cellshock-Reihe aber mit offenen Karten. Daher gibt der Hersteller auf der Webseite cellshock.flagbit.com bei jedem Modul an, welche Chips zum Einsatz kommen. Einen unangekündigten Chip-Wechsel innerhalb einer Produktreihe gibt es nicht. So bestätigte ein MSC-Sprecher gegenüber PC ACTION: „Wir verwenden bei allen Cellshock-Modulen immer den jeweils gleichen Chip, der unter einer Artikelnummer angegeben ist. Wenn ein neues Modul – auch mit gleicher Spezifikation – entwickelt wird, das einen anderen Chip verwendet, dann erhält es eine neue Artikelnummer." Die Ein-Gigabyte-Module mit Microns D9GMH-Chip tragen die Nummer CS2110650 und sind derzeit einzeln für rund 60 Euro erhältlich. Damit sind sie zwar teurer als gewöhnlicher DDR2-667-Speicher, das Taktpotenzial ist aber auch deutlich besser. Auf der Webseite gibt MSC eine Spannungstoleranz von 1,8 bis 2,1 Volt an. Entsprechend unserer Testkriterien hoben wir die Spannung maximal 0,2 Volt über die Toleranz. Damit waren sogar 580 Megahertz Speichertakt problemlos möglich – ein Ergebnis, das sonst nur teure High-End-Module für 150 Euro oder mehr erreichen. Wer also keinen Top-Übertakter-Speicher benötigt, bekommt DDR2-667-Hauptspeicher mit zweimal einem Gigabyte bereits für 60 Euro – Aeneons AET760UD00-30D ist unser Spartipp. Mit einer relativ ungefährlichen Spannungserhöhung auf 2 Volt laufen alle getesteten DDR2-667-Module auch mit DDR2-800. Daniel Möllendorf

DDR2-SPEICHER					PC ACTION PREISTIPP 9-2007
Produkt	Cell Shock CS2110650	F2-5400PHU2-2GBNT	MDT DIMM Kit 2048MB PC2-6400U	CT2KIT12864AA667	AET760UD00-30D
Hersteller	MSC	G.Skill	MDT	Crucial	Aeneon
Webseite/Bezugsquelle	cellshock.flagbit.com/de	www.gskill.de	www.mdt.de	www.crucial.com	www.aeneon.com
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 60,-/Sehr gut	Ca. € 75,-/Gut	Ca. € 65,-/Sehr gut	Ca. € 80,-/Gut	Ca. € 30,-/Sehr gut
Speichertyp	1x 1.024 MB, DDR2-667	2x 1.024 MB, DDR2-667	2x 1.024 MB, DDR2-800	2x 1.024 MB, DDR2-667	1x 1.024 MByte, DDR2-667
AUSSTATTUNG	2,25	2,15	2,25	2,20	2,25
Kühlkörper	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Besondere Ausstattung	–	–	–	–	–
Aufkleber/mitgeliefertes Datenblatt	Takt, Latenzen	Takt, Latenzen, Spannung	Takt, CAS-Latenz, Organisation	Takt, Latenzen, Organisation	Takt, Latenzen
EIGENSCHAFTEN	2,00	2,00	2,11	1,90	2,00
Single/Double-Sided	Double-Sided	Double-Sided	Double-Sided	Single-Sided	Double-Sided
EPP (SLI-Ready Memory)	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt
SPD-Programmierung	Korrekt programmiert	Korrekt programmiert	Unvollständig programmiert	Korrekt programmiert	Korrekt programmiert
Vom Hersteller garantierte Latenzen	5-5-5-15	5-5-5-15	5-5-5-18	5-5-5-15	5-5-5-15
LEISTUNG	1,35	1,97	1,97	2,06	2,11
Stabile Latenzen (DDR2-667/800)	3-3-3-5, 1T	3-3-3-5, 1T	5-5-5-15, 2T	4-4-4-12, 1T	4-4-4-12, 1T
Stab. Takt (5-5-5-18, 2T, 1,8-2,4V)	580 MHz DDR, 2,3 Volt	460 MHz DDR, 2 Volt	480 MHz DDR, 1,8 Volt	450 MHz DDR, 2 Volt	440 MHz DDR, 2 Volt
Stab. Latenzen (DDR2-1000, 2T, 2,2V)	5-5-5-15	–	–	–	–
FAZIT	Wertung: 1,66 + Enormes Taktpotenzial + 3-3-3-5, 1T möglich + D9GMH garantiert	Wertung: 2,01 + Niedriger Preis + 3-3-3-5, 1T möglich + Übertaktungspotenzial	Wertung: 2,05 + Guter Preis - SPD nicht eindeutig - Probleme mit 1T	Wertung: 2,06 + Sehr günstig + DDR2-850 bei 2 Volt + Einseitig bestückt	Wertung: 2,12 + Sehr guter Preis + DDR2-667 mit 4-4-4-12 - Hohe SPD-Latenzen

Sehr detaillierte Charakterköpfe gehören zu den Markenzeichen der kommenden DX-10-Titel *Crysis* (links) und *UT 3* (rechts).

DX-10-ENGINES IM VERGLEICH

Zeig die Zehne!

Was bieten die großen Spielehoffnungen im Hinblick auf DX 10? Verleiht die Grafikschnittstelle ihnen neuen Glanz? PC ACTION hat die neuesten Infos. Die Spielewelt wartet gebannt auf die ersten echten DX-10-Kassenschlager – und die Entwickler heizen die Vorfreude mit zum Teil atemberaubenden Screenshots und Trailern an. Doch was bisher an DX-10-Software auf dem Markt verfügbar ist, läuft selbst auf High-End-Hardware mehr schlecht als recht. Wir vergleichen für Sie die Besonderheiten, die die wichtigsten zukünftigen Direct-X-10-Engines nutzen.

WAS KOMMT, WAS NICHT?

Nach aktuellem Kenntnisstand (Ende Juni) können Sie sich auf jeden Fall noch in diesem Jahr auf die Veröffentlichung folgender (ausgewählter) Titel mit DX-10-Unterstützung freuen:

- *Bioshock*
- *Unreal Tournament 3*
- *World in Conflict*
- *Crysis*
- *Hellgate: London*
- *Age of Conan*

Für manche Spiele, etwa *Company of Heroes*, ist bereits ein Patch erschienen, andere, wie *Call of Juarez* oder der *Flight Simulator 10*, warten noch darauf. Mit *Lost Planet: Extreme Conditi on* soll, wenn Sie diese Zeilen lesen, bereits das erste Spiel in den Händlerregalen stehen, das Direct X 10 ab Werk unterstützt. Wohl nicht vor 2008 warten dann *Alan Wake*, *Sacred 2* und möglicherweise auch eine weitere Episode von *Half-Life 2* mit dem erweiterten Funktionsumfang der neuen Grafikschnittstelle (API) auf. Zudem setzt laut Aussage von Nvidias Roy Taylor das kommende *Enemy Territory: Quake Wars*, das unter Open GL läuft (siehe Extrakasten links unten), auf die neuen Funktionen der DX-10-Grafikchips. Auch *Haze*, das uns auf der E3 2006 schwer beeindruckte, könnte so ein Kandidat sein.

Der Sonderfall: Open GL

Open-GL-Spiele befinden sich in einer Art Ausnahmestadium. Unter der offenen Grafikschnittstelle sind Grafikchips und -treiber nicht an die Beschränkungen von Microsofts Firmenpolitik gebunden. So ist zum Beispiel eine dem DX-10-Geometry-Shader entsprechende Funktionalität mittels Treiber und sogenannter Extensions (Erweiterungen) auch unter Windows XP nutzbar. Diese Erweiterungen sind in der ersten Phase allerdings herstellerspezifisch. Aktuell bieten lediglich die Nvidia-Forceware-Treiber diese Funktion (GL_NV_gpu_program4) unter Windows XP – AMD hat aber bereits bestätigt, dass man nachziehen will.



Enemy Territory: Quake Wars ist unter anderem dank neuer Grafiktechnik eine der Mehrspieler-Hoffnungen 2007.

Kommende Titel wie *Enemy Territory: Quake Wars* und eventuell *Haze* ermöglichen allen Besitzern von DX-10-Grafikkarten fortschrittliche Grafikeffekte ohne die Zwangskoppelung an Windows Vista. Allerdings ist fraglich, ob die Entwickler für jeden Grafikchip einen eigenen Grafikpfad einbauen und somit den DX-10-Vorteil der einheitlichen Programmierung verschenken. Ebenfalls unklar ist, ob sich die Macher auf herstellerübergreifende Standards verlassen, die dann ohne DX-10-ähnliche Funktionen auskommen.

DX-10-SPIEL = VISTA-SPIEL?

Wie Sie als aufmerksamer PC-ACTION-Leser sicher wissen, wird DX 10 nur unter Windows Vista und mit kompatibler Hardware unterstützt. Um in den Genuss der optischen Verbesserungen zu kommen, brauchen Sie also zwingend das neueste Betriebssystem des Branchenriesen Microsoft. Ebenfalls unerlässlich ist Grafik-Hardware, die die neue Schnittstelle unterstützt. Um der häufig gestellten Frage vorzugreifen: Nein, es besteht keine Hoffnung auf eine Treiber-Aktualisierung, die Ihre DX-9-Karte plötzlich DX-10-tauglich macht. Die Firma Falling Leaf Systems will jedoch eine DX-10-Emulation für Windows XP entwickelt haben (Näheres unter: www.pcgameshardware.de/?article_id=602911). Aktuell fallen in die DX 10 unterstützende Hardware-Kategorie unter anderem die Geforce-8-Reihe von Nvidia sowie AMDs HD2000-Serie (mit Ausnahme des Notebook-Chips Mobility HD2300). Für ein ernsthaftes DX-10-Spielvergnügen empfehlen wir mindestens Karten der Klassen HD2900 und Geforce 8800, da mit den verfügbaren Titeln auf hoher Detailstufe selbst solche Kaliber bereits an der Leistungsgrenze laufen. Genügen Ihnen reduzierte Details und niedrige Auflösungen, können auch Mittelklasse-Karten wie HD2600 und GF8600 ausreichend schnell sein. Aber mal ehrlich: Wozu Direct X 10, wenn nicht für die Optik? Diese wieder zu reduzieren, nur um die DX-10-Variante des Spiels zu nutzen, erscheint wenig sinnvoll.

UNREAL-ENGINE 3

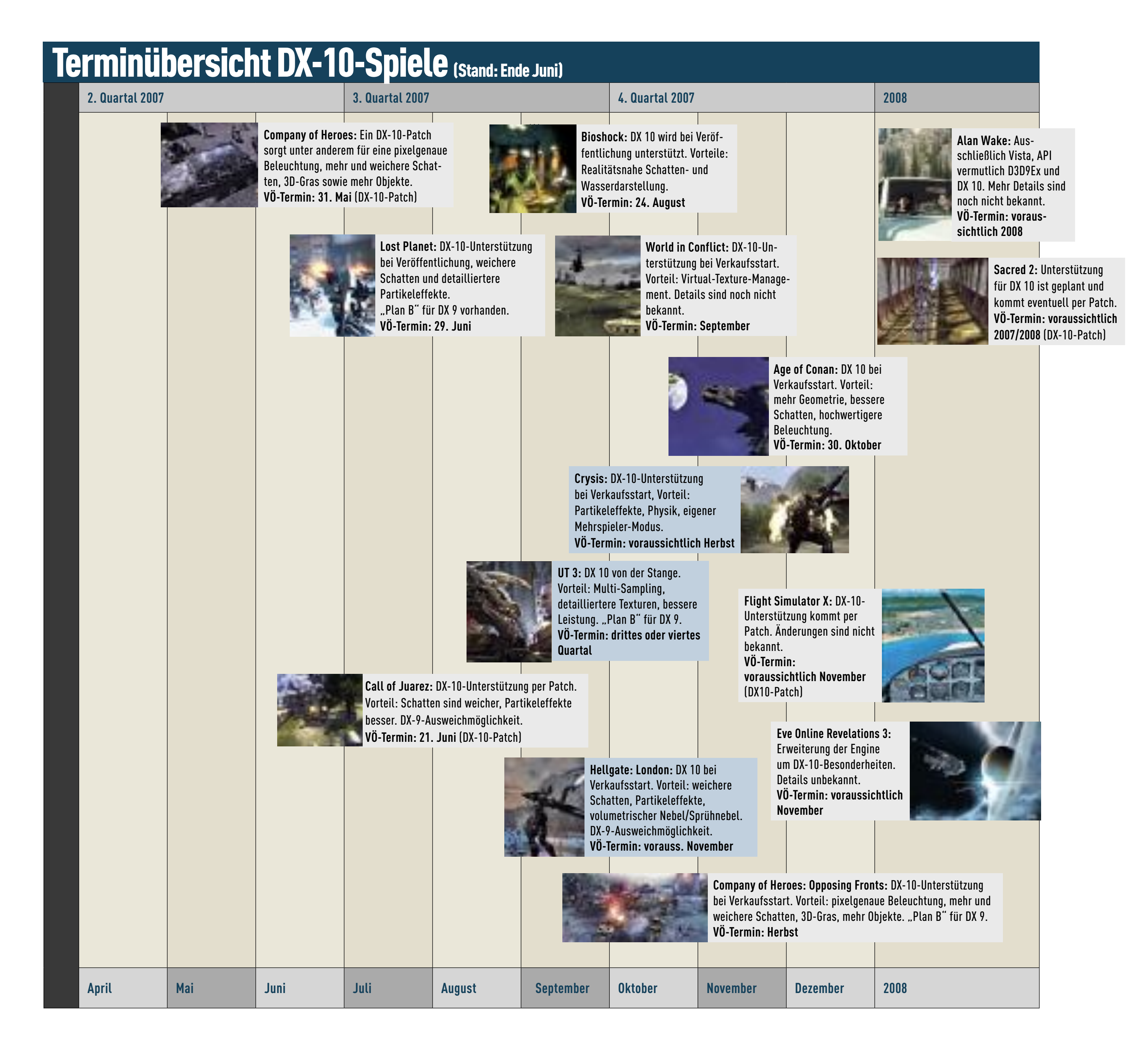
Die neueste Schöpfung der Mannen um Epic-Geschäftsführer Tim Sweeney ist bereits in einigen Spielen integriert, am heißesten erwartet wird ihr Einsatz jedoch für *Unreal Tournament 3*. Das Programmgerüst ist ein sogenannter „Deferred-Renderer", der erst einmal alle Informationen zur Berechnung der Pixel sammelt und dann „in einem Rutsch" verarbeitet. Vorteil: Die Entwickler können Komplexe Außenszenarien mit vie-

len Lichtquellen im Vergleich zu herkömmlichen Engines günstig umsetzen, wenn erst einmal die Einstiegskosten in Form hohen Speicherbedarfs entrichtet sind. Zudem muss dieser Sammel-Puffer in Gleitkomma-Genauigkeit angelegt und berechnet werden, sodass sich auch eine Unterstützung für HDR-Rendering anbietet. Diese sehr wirklichkeitsnahe Beleuchtungstechnik ist natürlich in *UT 3* zu bestaunen. Zusätzlich soll moderne Schattentechnologie inklusive sogenanntem Self-Shadowing die Grafik des Shooters zieren. Der Prozessor wird mit mehreren parallel arbeitenden Ausführungssträngen (Threads) ausgelastet, was neben der Ageia-Physik-Engine besonders den Modellen mit mehreren Kernen (Multi-Core) zugutekommt. Apropos „Multi": Die Unterstützung für ein Nvidia-Kartenpärchen (SLI) ist bei Epics *Unreal-Engine 3* Programm und entsprechend ist zu erwarten, dass AMDs Crossfire (zwei Karten im Verbund) durch die höhere Grafikkraft zulegt. Um den Prozessor nicht komplett zu blockieren, haben die Entwickler aus den extrem detaillierten Modellen bis zu 2.048x2.048 Pixel große Normal-Maps (Texturen mit Tiefeninformation) herausgerechnet. Die sorgen dafür, dass Charaktere sich mit bis zu 1,5 Millionen Polygonen nahtlos in die filigran gestalteten Szenen einfügen. Einer der großen Vorteile, die Sie mit einer Direct-X-10-Karte haben, ist die Unterstützung von Multi-Sampling-FSAA (Kantenglättung). Um bei einem Defer-red-Renderer Multi-Sampling auszuführen, brauchen die Entwickler mehr Kontrolle über die einzelnen Pixel-Bestandteile als es in Direct X 9 vorgesehen ist, so Epics Tim Sweeney. Zudem steigt laut Sweeney durch die bessere Ressourcenverwaltung unter DX 10 die Leistung. *UT 3* könnte eines der wenigen Spiele sein, die durch den DX-10-Pfad höhere Bildwiederholraten erreichen, zumal die Hauptlast bei der Unreal-Engine 3 konzeptionell weiterhin bei der Texturierung liegt. Neben *UT 3* verwendet *Bioshock* eine Version der Unreal-Engine 3 und unterstützt – nach aktuellem Stand – ebenfalls DX 10 ab Werk.

CRY-ENGINE 2

Zum Weinen wird angesichts der bisher verfügbaren Bilder und Videos bei den Spielen mit der Cry-Engine 2 höchstens der Konkurrenz zumute sein. Denn der „Über-Shooter" des Jahres 2007 simuliert mit einem bislang nicht gekannten Detailgrad eine pazifische Inselwelt. Dabei nutzt Crysis Mehrkern-Prozessoren mit Teilaufgaben mindestens für Klang, Netzwerkcode und Physikberechnungen. Die zuletzt Genannten laufen über einen eigens entwickelten Bestandteil der Engine und nicht über ein Lizenz-Fremdprodukt. Neben Normal- und Parallax-Occlusion-Mapping, das flachen Texturen den Anschein geometrischer Modellierung entlocken soll, nutzt die Cry-Engine 2 Ambient Occlusion Mapping, bei dem Lichtreflexionen und -interaktionen in die Berechnung einbezogen

Terminübersicht DX-10-Spiele (Stand: Ende Juni)



sind. Das sogenannte Subsurface-Scattering sorgt für realistische Lichtbrechung und -reflexion auch unterhalb der obersten Schicht eines Objektes. Das ist für die realitätsnahe Darstellung menschlicher Haut und durchscheinender Oberflächen wichtig – wie für Eis, das im Verlauf der *Crysis*-Handlung eine Rolle spielt. Die Entwickler erweitern das HDR-Rendering um eine Iris-Simulation, die die langsame Anpassung des menschlichen Auges an schnelle Hell-Dunkel-Wechsel simuliert. Ein ähnlicher Effekt ist per Konsole in den letzten Patches für *Far Cry* enthalten.

HELLGATE: LONDON

Im Gegensatz zu den beiden anderen vorgestellten Engines ist die von *Hellgate: London* weder zur Lizenzierung gedacht noch eine Multi-Plattform-Engine. Für mindestens zwei Rechenkerne optimiert, bietet sie neben einem speziellen Partikelsystem für volumetrischen Nebel, durch den Charaktere auch Spuren ziehen können, als wohl erstes Spiel überhaupt eine per Grafikkarte beschleunigte Effekt-Physik mittels Havok FX. Diese soll zudem für Systeme mit mehreren Grafikchips (SLI/Crossfire) optimiert sein. Um Spieler mit einfacherer Hardware nicht zu benachteiligen, berechnet aber weiterhin der Prozessor die spielentscheidende Physik. DX 10 soll die Engine zudem um neue Funktionen zur Darstellung weicher Schattenränder erweitern; damit fällt der Schattenübergang mit steigender Entfernung zum Objekt physikalisch korrekt unschärfer aus.

MEHR SPIELSPASS MIT DX 10?

Direct X 10 sorgt durchweg für eine verbesserte Optik und kann – wie bei *UT* – Spielen zu einer besseren Leistung verhelfen. Doch wie sieht es in puncto Gameplay aus? Im Fall von *Hellgate: London* und *Crysis* versprechen die Entwickler auch ein besseres Spielgefühl. Beim zuerst Genannten soll es laut Tyler Thompson (technischer Leiter bei Flagship) dank DX 10 viele subtile Verbesserungen geben, die das Spielerlebnis intensivieren, etwa volumetrischen Nebel. Bei Cryteks DX-10-Vorzeige-Shooter gibt es, wie wir im Gespräch mit Game-Designer Bernd Diemer erfahren, gewisse Physik-Interaktionen, die nur mit DX10 möglich sind. Zudem werden bestimmte Partikeleffekte wie Nebel oder Rauch nur unter DX 10 dargestellt.

WER SPIELT GEGEN WEN?

Da alle vorgestellten Engines einen Mehrspieler-Part besitzen, stellt sich die Frage, ob es möglich ist, dass Spieler mit Windows XP gegen ihre Kollegen mit Vista als Betriebssystem antreten können. Während es bei *Unreal Tournament 3* und *Hellgate: London* zu diesem Thema aktuell sehr wenige Details gibt, informiert uns Game-Designer Bernd Diemer, dass sich beim Mehrspieler-Part von *Crysis* DX-9- und DX-10-Spieler online oder im Netzwerk messen können. Es ist allerdings nicht möglich, als XP-Nutzer an DX-10-Spielen teilzunehmen. Der Mehrspieler-Modus des Shooters bietet laut Diemer die Option, Spiele als „Direct X 10 only“ anzuzeigen, und hier kann dann ausschließlich der DX-10-Nutzer mitmachen. Grund dafür sind gewisse Effekte und eine verbesserte Spielphysik, die nur mit DX10 zur Verfügung stehen.

Carsten Spille/Frank Stöwer

Direct-X-10-Engines – das sagen die Entwickler

Entwickler	Tim Sweeney	Cevat Yerli	Tyler Thompson
Position	Epic, Geschäftsführer (CEO)	Crytek, Geschäftsführer (CEO)	Flagship-Studios, Technischer Leiter
PC ACTION: *Gibt es eine DX-9-Ausweichmöglichkeit für Spieler ohne Vista und Shader-Modell-4-Grafikkarte?*	*UT 3* arbeitet im Allgemeinen gut auf DX-9-Hardware, die Nvidia und Ati ab dem Jahr 2006 veröffentlicht haben. Auf High-End-Karten inklusive der DX-10-Modelle läuft der Titel schon jetzt unglaublich flüssig. Außerdem unterstützen wir Shader-2-Grafik-Hardware mit nur wenigen optischen Einbußen.	Wir werden den Spielern auch ein tolles DX-9-Spiel bieten. Der Unmut über *Crysis* als Direct-X-10-Vorzeigespiel („Vista only“) ist völlig unbegründet.	Wir entwickeln mehr oder weniger zwei Engines: eine, die Shader Modell 1 bis 3 für Direct X 9 abdeckt, und eine, die sich um Direct X 10 kümmert. Die teilen sich zwar viele Funktionen und damit Programmzeilen, unterscheiden sich aber zum Beispiel bei den DX-10-Optimierungsmöglichkeiten.
PC ACTION: *Was sind die technischen Vorteile der neuen Vista-Grafikschnittstelle? Wie nutzt ihr die technischen Möglichkeiten des Shader-Modell 4?*	Das Multisampling unter DX 10 ist der größte sichtbare Nutzen der neuen API. Außerdem haben wir mit Direct X 10 die Möglichkeit, den Videospeicher effizienter zu nutzen, um Texturen mit einem höheren Detailgrad darzustellen.	Unified Shader in der Hardware (einheitliche Shader-Architektur) erlauben eine bessere Ausnutzung der Grafikkarten-Einheiten. Außerdem ermöglichen viele Direct-X-10-Features eine bessere Performance und somit mehr Details in Fps-kritischen Situationen.	Direct X 10 ermöglicht eine Fülle neuer Fähigkeiten und Render-Techniken: Texture-Arrays, Geometry-Shader, Volume-Textures, Depth-Buffering, Stream-out/Stream-in und Partikelsysteme, die nie den Prozessor erreichen, weil wir sie komplett auf dem Grafikchip rendern.
PC ACTION: *Wie unterscheiden sich die DX-9- und DX-10-Versionen? Gibt es Unterschiede bei der Optik, Leistung oder anderen technischen Merkmalen?*	Abgesehen von Multisampling unter DX 10 sind die meisten Effekte eher an die Füllrate als an grundlegende Features wie das Verarbeiten von Geometrie gebunden. Daher wirkt sich DX 10 sehr deutlich auf die Performance aus, während wir auf die Integration neuer Features weitgehend verzichten.	Die Darstellung weiter Landschaften erfordert riesige Objektmengen, hier wirkt sich der reduzierte Objekt-Overhead von DX 10 vorteilhaft aus. Game Designer **Bernd Diemer**: Es gibt Partikeleffekte, die unter DX 9 nicht dargestellt werden, und einige Physik-Interaktionen, die nur mit DX 10 möglich sind.	Grafikkarten mit Shader-Modell 4 bringen noch mehr Frames noch schöner auf den Monitor. Wir experimentieren mit Schatten und deren Entfernung vom „Includer“ mithilfe von „Depth-Map-Breeding“. Außerdem sorgt DX 10 dafür, dass die Kommunikation zwischen Grafikchip und Prozessor schlanker und flinker abläuft.
PC ACTION: *Windows Vista ist ja auch als 64-Bit-Version erhältlich. Gibt es eine 64-Bit-Variante eurer Engine und wenn ja, wie profitiert der Spieler davon?*	Obwohl wir *Unreal Tournament 3* auch mit Vista x64 getestet haben, wollen wir warten, bis das Betriebssystem und seine Anwendungen gereift sind, bevor wir weitere Schritte in Richtung 64 Bit unternehmen.	Es gibt eine 64-Bit-Version und die Performance sollte sich durch den größeren Adressraum ein wenig verbessern. Game Designer **Bernd Diemer**: Der Editor läuft mit dem 64-Bit-Modus deutlich flüssiger.	Für die optimale Performance benötigt der Spieler auf jeden Fall einen 64-Bit-Prozessor.

NIX FÜR HOLZKÖPFE!

VIDEOS :: LOGOS :: SPIELE :: KLINGELTÖNE :: USW...

HANDYTHEMEN



HANDY VIDEOS



BEI JEDER WEITEREN BESTELLUNG SPARST DU 50% IN UNSEREM SPARABO

Das erste Produkt **KOSTENLOS**

Sende PAY + die Bestellnummer per SMS an **87555****

WALLPAPER FÜR DEIN HANDY



Telefonische Bestellung 0900-510 365 561***

Einmalige Bestellung **Kein ABO**

Sende eine SMS mit **PAY** + Bestellnummer an **86688*** 914* 0900-560330*

*2,99€/SMS inc. VF, Lst 12ct. zzgl. 12ct. D1 TPL. Max 5,98€/Produkt (AU: 2€/SMS, CH: 3Fr/SMS). Mit der Bestellung erhälst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt. Sende STOP PAY zum Beenden eines Abos, bei Werbung sende WSTOP an 84343*** 1,99€/Minute

PERSONAL PICS



42954



43737



43134



43046



42953



43738



42952

43245

SMS mit PAY + Bestellnummer und einem Namen an 86688* wie z.B.: PAY 43738 Wolfgang

HANDYSPIELE

Strip Disco Best.Nr.38494



Flirte heisse Girls in der Disco an. Nehme sie mit nach Hause und lasse sie strippen..

Master Blaster Best.Nr.38457



Das Kultspiel, schiesse die Kugeln ab und gelange in neue Level die Deine Geschicklichkeit fordern

Sex Xonix Best.Nr.38195



Erotisches Geschicklichkeitsspiel, als Belohnung warten ganz scharfe pics ....

London Vampires Best.Nr.38454

Vampire haben London überfallen. Versuche Ihnen zu entkommen und London von der Seuche zu befreien. Vorsicht überall lauern Gefahren auf Dich.

Babette-Dolly Buster Best.Nr.38386



Dolly Buster präsentiert freizügige Top-Modelle mit sagenhaften Kurven..

Raul Lopez Basketball Best.Nr.38472



Werde zum Super-Basketballstar. Zeige den Fans heisse Würfe und Showeinlagen im Raul-Style.

Call Girl Best.Nr.38428



Du musst Dir die Telefonnummern der Girls merken, es kommt immer eine Nummer hinzu!

The Pharaos Tomb Best.Nr.38486



Tief in den Katakomben des Pharaos kämpfst Du Dich mutig mit dem Schwert durch das Labyrinth!

WWW.HANDYSPIEL.DE

HANDYSOUNDS

36187 Nazisau
36001 Klospülung
36180 Deutsche Polizeisirene
36182 Altes Telefon
36093 Teuflische Lache
36011 Deutsche Hymne
36039 Lachendes Baby
36077 Fetter Rülpser
36087 Kleiner Hosenscheisser
36020 Geile Nymphomanin
36054 Sex, Sex, Sex
36057 Wilder Orgasmus

TOP

So läuft's wie geschmiert

Anno 1701



- **PROZESSOR**
  Athlon 64 X2 4800+/ Core 2 Duo E6400
- **GRAFIKKARTE**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **ARBEITSSPEICHER**
  2 GB
- **HAUPTPLATINE**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Anno 1701 ist zwar schon mit einem Einkern-Prozessor wie einem Athlon 64 4000+ oder PC mit 3,6 Gigahertz passabel spielbar. Allerdings profitiert die Engine von der Kraft der zwei Kerne, sodass wir für die optimale Leistung einen Dual-Core-Prozessor empfehlen.

Battlefield 2

- **Prozessor**
  Athlon 64 3800+/ P4 mit 3,6 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7900 GT/ Radeon X1900 GT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Wen bei *Battlefield 2* lange Ladezeiten und störende Aussetzer nerven, der bestückt seinen PC mit zwei Gigabyte Arbeitsspeicher. Außerdem sollte die Grafikkarte über 256 Megabyte Grafikspeicher verfügen. Reduzieren Sie bei einem schwachen Prozessor die Sichtreichweite.

Command & Conquer 3: Tiberium Wars



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4600+/ Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte**
  Geforce 7900 GT oder 8600 GT/ Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Die Engine ist Prozessor-limitiert, profitiert von der Kraft der zwei Kerne. Wir empfehlen also einen günstigen Zweikern-Prozessor. In puncto Grafikkarte garantiert ein Mittelklasse-Modell das Erreichen der mittels Sperrvorrichtung (Framelock) festgesetzten Obergrenze von 30 Bildern pro Sekunde.

Dark Messiah of Might and Magic



- **Prozessor**
  Athlon 64 3700+/ P4 mit 3,4 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatinen**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Mit Ausnahme der zwei Gigabyte Hauptspeicher fallen die Hardware-Anforderungen bei dem mit einer modifizierten *Source*-Engine ausgestatteten *Dark Messiah* moderat aus. Verringern Sie bei Leistungsengpässen die Shader-Details oder wählen Sie „Bloom" statt HDR-Beleuchtung.

Der Herr der Ringe: Online - Die Schatten von Angmar



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E 6400
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Um genug Leistungsreserven für die Berechnung der maximal möglichen Geometrie zu haben, ist ein Zweikern-Prozessor Pflicht. Einen hohen Grad an FSAA/AF garantieren nur 512 Megabyte Grafikspeicher. Stellen Sie bei Leistungsengpässen „Entfernte Objekte" auf „Niedrig".

Gothic 3





- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E 6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/ Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Obwohl das Rollenspielvergnügen auch mit einem Einkern-Prozessor einigermaßen flüssig spielbar ist, haben Besitzer eines Zweikern-Modells in Außengebieten mit vielen Objekten und maximaler Sichtweite die Nase in puncto Leistung vorn.

GTA San Andreas



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 6600 GT/ Radeon X1650 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  512 MB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Die optische Aufmachung gehört nicht zu den Stärken von *GTA San Andreas*. So fallen die Hardware-Anforderungen auch sehr niedrig aus. Bereits mit einer Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO können Sie die Auflösung sehr hoch schrauben und bei FSAA/AF den Maximalwert wählen.

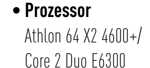
Half-Life 2 (inklusive Episode One)



- **Prozessor**
  Athlon 64 3200+/ P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatinen**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Die durchschnittliche Bildwiederholrate sollte bei *Half-Life 2* und der ersten Episode nicht unter 40 Bilder pro Sekunde (Fps) liegen. Falls das passiert, schalten Sie zuerst das High Dynamic Range aus. Reicht das nicht, deaktivieren Sie auch die Schatten.

Lost Planet

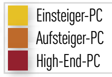




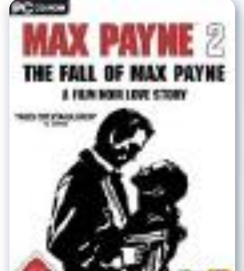
- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4600+/ Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT/ Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Während die DX-10-Version nur mit High-End-Hardware flüssig spielbar ist, reichen für die DX-9-Variante in allen Details bereits ein günstiger Zweikern-Prozessor und eine Mittelklasse-Grafikkarte. Ist die Leistung zu schwach, setzen Sie die Schattenauflösung auf „Niedrig".

Ihre Lieblingsspiele sollen mit allen Details, einer zeitgemäßen Auflösung von 1.280x1.024 und vor allem ruckelfrei über den Monitor flimmern? Da hilft die PC ACTION doch gern! Für 18 angesagte Titel haben wir die wichtigsten Hardware-Komponenten für Sie herausgesucht und jeweils zu einem Beispiel-PC zusammengestellt.



Max Payne 2



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/
  P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 6600/
  Radeon 9600 XT
- **Arbeitsspeicher**
  512 MB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Der Klassiker unter den Action-Spielen läuft auch noch mit Hardware-Veteranen wie einem Athlon XP 2000+/P4 mit 1,8 Gigahertz und einer Radeon 9500 Pro/Geforce FX 5600 Ultra ruckelfrei. Sollte es trotzdem zu Leistungseinbrüchen kommen, schalten Sie die Spiegelungen ab.

Prey

- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/
  P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/
  Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Entwickler Human Head hat der *Doom 3*-Engine für *Prey* einen per Shader dargestellten Vollbild-Leucht- sowie Verzerreffekt spendiert. Trotzdem nimmt der Titel Ihre Hardware nicht mehr in Anspruch als ids Grusel-Shooter. Bei Leistungsproblemen hilft eine niedrigere Auflösung.

Quake 4



- **Prozessor**
  Athlon 64 3500+/
  P4 mit 3,2 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/
  Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Auch bei *Quake 4* haben die Modifikationen, die die Entwickler an der *Doom 3*-Engine vollzogen, nur geringen Einfluss auf die Hardware-Anforderungen. Für die optimale Leistung raten wir zu einer Grafikkarte mit 256 Megabyte Video- und zwei Gigabyte Arbeitsspeicher.

Rainbow Six: Vegas

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4600+/
  Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Da die *Unreal*-Engine 3 Zwei- und Mehrkern-Prozessoren unterstützt, sichern Sie sich mit einem Intel- oder AMD-Dual-Core-Modell die optimale Darstellung. Um die Gesamtleistung zu steigern, verzichten Sie auf die HDR-Beleuchtung oder minimieren die Schattenqualität.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4600+/
  Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Das effektivste Mittel zur Leistungsverbesserung ist der Wechsel von der dynamischen zur statischen Beleuchtung und den „Render"-Optionen. Das bringt ein Leistungsplus von 200 Prozent! Außerdem können Sie nur dann die Kantenglättung einschalten.

Supreme Commander



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4800+/
  Core 2 Duo E6400
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Auch Chris Taylors Strategie-Meisterwerk verlangt für einen Spielbetrieb ohne Ruckler nach einem leistungsstarken Zweikern-Prozessor. Die beste Tuning-Möglichkeit ist der Verzicht auf sämtliche Schatten. Das ergibt ein Leistungsplus von 77 Prozent.

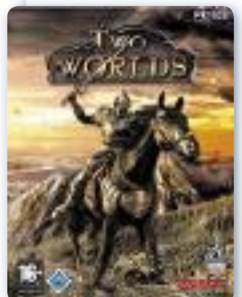
The Elder Scrolls 4: Oblivion



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4600+/
  Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Um bei dem Rollenspiel-Knaller in den Genuss aller Details zu kommen, benötigen Sie auf jeden Fall eine flotte Shader-Modell-3-Grafikkarte mit 256 Megabyte Videospeicher. Erst zwei Gigabyte Speicher garantieren minimale Ladezeiten und wenig Nachladeruckler.

Two Worlds



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/
  Core 2 Duo E 6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/ Radeon X1950 XTX
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Erst mit einem leistungsstarken Zweikern-Prozessor besitzen Sie ausreichend Saft und Kraft, wenn die Maschine viel Geometrie berechnet und animiert. Atis Mittelklasse (X1950 Pro) ist zu schwach für den ruckelfreien Rollenspielbetrieb. Ausreichend: ein Gigabyte Speicher.

World of Warcraft: The Burning Crusade



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/
  P4 mit 2,8 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/
  Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Bereits mit einem Einsteiger-Rechner sind Sie für *WoW*-Aufgaben bestens gerüstet. Spieler mit einer sehr schnellen Grafikkarte sollten deren Leistung für einen hohen Grad an Kantenglättung nutzen. Schwächelt Ihr Prozessor, stellen Sie die „Geländeentfernung" auf „Niedrig".

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Gothic 3* und *Battlefield 2142* ** Abgewertet
*** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich

AGP-KARTEN



	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Gecube HX195XTGA3-D3	ca. € 190,-	Radeon X1950 XT	256 DDR3 (1,4 ns)	648/702 MHz	48/8	3,9/3,9 Sone	44,2 Fps	36,5 Fps	2,96
Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 160,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 150,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 200,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 130,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	560/700 MHz	24/5	0,5/1,2 Sone	21,5 Fps	15,5 Fps	3,57**

PCI-EXPRESS-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Asus EN8800ULTRA/G/HTDP	ca. € 620,-	Geforce 8800 Ultra	768 DDR3 (0,8 ns)	612/1.080 MHz	128/max. 128	0,7/2,2 Sone	82 Fps	80,5 Fps	1,46
Gainward Bliss 8800 GTX	ca. € 450,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,8/1,2 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 460,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Asus EN8800GTS	ca. € 330,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,00
Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH	ca. € 320,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,02
MSI NX8800 GTS T2D320E	ca. € 270,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 (1,2 ns)	575/837 MHz	96/max. 96	0,7/1 Sone	69 Fps	60,5 Fps	2,04**
Foxconn GF8800 GTS/320	ca. € 270,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 (1,2 ns)	575/900 MHz	96/max. 96	0,7/0,9 Sone	68 Fps	59,5 Fps	2,04**
Gainward Bliss 8800 GTS	ca. € 310,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,7/0,8 Sone	64 Fps	55 Fps	2,04
Elitegroup GF8800 GTS/320	ca. € 280,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,8 Sone	64 Fps	54 Fps	2,07
Asus EAX1950XTX/HTVDP	ca. € 360,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 (0,9 ns)	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,63**
HIS Radeon X1950 XTX	ca. € 340,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 (0,9 ns)	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,65**
Powercolor X1950 Pro	ca. € 150,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	594/695 MHz	36/8	0,9/0,9 Sone	40,3 Fps	30,9 Fps	2,85
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 140,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,95
Xfx Geforce 7950 GT 570 M Extreme	ca. € 190,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	570/730 MHz	48/8	Passiv	39 Fps	28,5 Fps	2,96**
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 180,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 (1 ns)	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	34 Fps	27,5 Fps	3,07

HAUPTPLATINEN

SOCKEL 775 - CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, ALLE PENTIUM- UND CELERON-HAUPTPROZESSOREN



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Gigabyte P35-DS3P	ca. € 130,-	P35	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,41
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 150,-	975X	0701/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firew., Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte 965P-DS3P	ca. € 120,-	P965	F4/2.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA. 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus Commando	ca. € 180,-	P965	0702/1.00G	-	4	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Gigabyte 965P-DS3 v1.0	ca. € 85,-	P965	F3/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,71

SOCKEL AM2 - SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,37
Asus M2N32-SLI Prem. Vista	ca. € 170,-	Nforce 590 SLI	0109/1.00G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firew., Screen Duo	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus Crosshair	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD-Post.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte M59SLI-S5	ca. € 150,-	Nforce 590 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
Gigabyte M55S-S3	ca. € 65,-	Nforce 550	F5/1.1	-	2	x16 (1), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA, 1x Firewire	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55

SOCKEL 939 - ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, OPTERON

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 95,-	Nforce 4 SLIx16	0703/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D	ca. € 140,-	Nforce 4 Ultra	NF4LD406/R.AE1	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,62
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 70,-	Nforce 4	F11/1.1	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,63
Abit KN8 SLI	ca. € 120,-	Nforce 4 SLI	1.4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 160,-	Nforce 4 SLIx16	1.12/1.0	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Audigy 2, Heatp. mit Lüft.	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71



ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR-RAM



Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt	Wertung
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505	ca. € 110,-	2x 512 MB, DDR500	280 MHz DDR, 2,8 Volt	2,5-4-4-8	1,5-2-2-5	1,62
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 120,-	2x 1.024 MB, DDR400	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	2,5-3-3-6	1,99
Qimonda HYS64D64320GU-5-B	ca. € 25,-	1x 512 MB, DDR400	230 MHz DDR, 2,6 Volt	3-3-3-8	2,5-3-3-7	2,11
TakeMS DIMM 1024MB	ca. € 65,-	1x 1.024 MB, DDR400	220 MHz DDR, 2,6 Volt	3-4-4-8	2,5-3-3-7	2,18
MDT DIMM Kit 1024MB Single-sided	ca. € 75,-	2x 512 MB, DDR400	210 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-8	2-3-3-6 (Probleme mit 1T)	2,23

DDR2-RAM



	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-667/800	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 590,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ OCZ2TA1000VX22GK	ca. € 150,-	2x 1.024 MB, DDR2-1000	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-15	4-4-4-12, 2T	1,63
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 55,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	580 MHz DDR, 2,3 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15, 2T	1,66
Corsair TWIN2X2048-8500C5D	ca. € 170,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	580 MHz DDR, 2,3 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12, 2T	1,66
MDT DIMM Kit 2048MB PC2-6400U	ca. € 70,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	480 MHz DDR, 1,8 Volt	5-5-5-18	Nicht möglich	2,05

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
WD Raptor WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 190,-	SATA I	143,1 GB	10.000	0,2 Sone/1,1 Sone	8,2 ms	16 MB	78,1 MB/s / 66,7 MB/s	1,74
Samsung Spinpoint T HD501LJ	ca. € 85,-	SATA II	465,8 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	13,9 ms	16 MB	63,2 MB/s / 63 MB/s	1,90
WD Caviar SE WD4000KS	ca. € 90,-	SATA II	372,6 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	12,9 ms	16 MB	61,4 MB/s / 61,4 MB/s	2,06

LABORBERICHT

Microsoft Reclusa

HERSTELLER	PREIS
Microsoft	Ca. € 50,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.microsoft.de	Gut

Die Tastatur verfügt neben einem präzisen Druckpunkt und kurzen Anschlagwegen über zehn Makroknöpfe, die beidseitig neben den beleuchteten Standardtasten platziert sind. Mit Hilfe einer Software von Razer können Sie die Sondertasten auch mit Makrofolgen belegen; das ist allerdings nicht im laufenden Spielbetrieb möglich. (ms)



GESAMT 1,87

Bose In-Ear

HERSTELLER	PREIS
Bose	Ca. € 100,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.bose.de	Befriedigend

Die mit 100 Euro relativ teuren Ohrstöpsel rechtfertigen ihren Preis durch überragenden Klang und einen ausgezeichneten Tragekomfort. Die Stöpsel kommen mit Einsätzen in drei Größen, die auch über einen längeren Zeitraum angenehm und fest im Ohr sitzen. Auch Joggen ist damit kein Problem (ohne PC). (ms)

GESAMT 1,43

Creative HS-900

HERSTELLER	PREIS
Creative	Ca. € 35,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
europe.creative.com	Gut

Das Headset bietet dank der weichen Hörmuscheln und des nicht ganz so straff gespannten Bügels einen hohen Tragekomfort. Der Klang ist ordentlich, aber nicht überragend. Ein 2,55 Meter langes, mit Lautstärkeregelung und Mikrofon-Stummschaltung ausgestattetes Kabel sorgt für Bewegungsfreiheit. (ms)

GESAMT 1,86

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 215,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m²	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 250,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m²	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m²	-	1,80



20 BIS 24 ZOLL (INKLUSIVE 16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m²	USB-Hub	1,60
Benq FP241W (24 Zoll)	ca. € 780,-	D-Sub, DVI-D (HDCP), S-V	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 308 cd/m²	USB-Hub	1,77
Asus MW221U (22 Zoll)	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut	55 bis 220 cd/m²	Lautsprecher	1,92



SOUNDSYSTEME

STEREO

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90



MEHRKANAL

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept E Magnum Power Ed.	ca. € 160,-	5+1	300 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Creative Gigaworks S750	ca. € 350,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Philips MMS460, 5.1	ca. € 70,-	5+1	30 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85



SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 60,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 180	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78



MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Microsoft Habu	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,48
Razer Deathadder	ca. € 50,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	1.800 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,54
Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,54



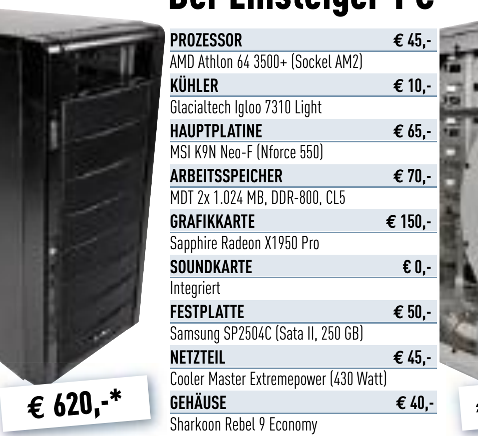
TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 70,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,72
Logitech G11	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,76
Revoltec Fightboard	ca. € 30,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86



ENDKRASSE PCS

Der Einsteiger-PC



€ 620,-*

PROZESSOR	**€ 45,-**
AMD Athlon 64 3500+ (Sockel AM2)	
KÜHLER	**€ 10,-**
Glacialtech Igloo 7310 Light	
HAUPTPLATINE	**€ 65,-**
MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 70,-**
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 150,-**
Sapphire Radeon X1950 Pro	
SOUNDKARTE	**€ 0,-**
Integriert	
FESTPLATTE	**€ 50,-**
Samsung SP2504C (Sata II, 250 GB)	
NETZTEIL	**€ 45,-**
Cooler Master Extremepower (430 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 40,-**
Sharkoon Rebel 9 Economy	

Der Aufsteiger-PC



€ 1.060,-*

PROZESSOR	**€ 155,-**
Intel Core 2 Duo E6400 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 25,-**
Thermaltake Ruby Orb	
HAUPTPLATINE	**€ 90,-**
Gigabyte 965P-DS3 (965P)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 70,-**
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 320,-**
Gainward BLISS 8800 GTS	
SOUNDKARTE	**€ 0,-**
Integriert	
FESTPLATTE	**€ 90,-**
Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	
NETZTEIL	**€ 60,-**
Be quiet! Straight Power BQT-E5 (450 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 80,-**
Thermaltake Armor Jr.	

Der High-End-PC

€ 1.905,-*

PROZESSOR	**€ 260,-**
Intel Core 2 Duo E6700 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 40,-**
Scythe Infinity	
HAUPTPLATINE	**€ 155,-**
Asus P5W DH Deluxe (i975X)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 120,-**
Corsair 2x 1.024 MB DDR2-800, CL4	
GRAFIKKARTE	**€ 670,-**
Asus EN8800ULTRA	
SOUNDKARTE	**€ 60,-**
Creative SB X-Fi Xtremegamer	
FESTPLATTE	**€ 90,-**
Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	
NETZTEIL	**€ 80,-**
Silverstone Element ST50EF-Plus (500 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 135,-**
NZXT Zero	

* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

LABORBERICHT

Microsoft Reclusa

HERSTELLER	PREIS
Microsoft	Ca. € 50,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.microsoft.de	Gut

Die Tastatur verfügt neben einem präzisen Druckpunkt und kurzen Anschlagwegen über zehn Makroknöpfe, die beidseitig neben den beleuchteten Standardtasten platziert sind. Mit Hilfe einer Software von Razer können Sie die Sondertasten auch mit Makrofolgen belegen; das ist allerdings nicht im laufenden Spielbetrieb möglich. (ms)



GESAMT 1,87

Bose In-Ear

HERSTELLER	PREIS
Bose	Ca. € 100,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.bose.de	Befriedigend

Die mit 100 Euro relativ teuren Ohrstöpsel rechtfertigen ihren Preis durch überragenden Klang und einen ausgezeichneten Tragekomfort. Die Stöpsel kommen mit Einsätzen in drei Größen, die auch über einen längeren Zeitraum angenehm und fest im Ohr sitzen. Auch Joggen ist damit kein Problem (ohne PC). (ms)

GESAMT 1,43

Creative HS-900

HERSTELLER	PREIS
Creative	Ca. € 35,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
europe.creative.com	Gut

Das Headset bietet dank der weichen Hörmuscheln und des nicht ganz so straff gespannten Bügels einen hohen Tragekomfort. Der Klang ist ordentlich, aber nicht überragend. Ein 2,55 Meter langes, mit Lautstärkeregelung und Mikrofon-Stummschaltung ausgestattetes Kabel sorgt für Bewegungsfreiheit. (ms)

GESAMT 1,86

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 215,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m²	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 250,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m²	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m²	-	1,80



20 BIS 24 ZOLL (INKLUSIVE 16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m²	USB-Hub	1,60
Benq FP241W (24 Zoll)	ca. € 780,-	D-Sub, DVI-D (HDCP), S-V	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 308 cd/m²	USB-Hub	1,77
Asus MW221U (22 Zoll)	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut	55 bis 220 cd/m²	Lautsprecher	1,92



SOUNDSYSTEME

STEREO

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90



MEHRKANAL

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept E Magnum Power Ed.	ca. € 160,-	5+1	300 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Creative Gigaworks S750	ca. € 350,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Philips MMS460, 5.1	ca. € 70,-	5+1	30 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85



SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 60,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 180	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78



MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Microsoft Habu	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,48
Razer Deathadder	ca. € 50,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	1.800 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,54
Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,54

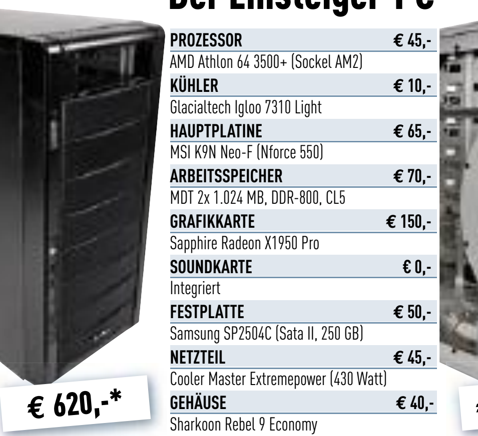


TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 70,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,72
Logitech G11	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,76
Revoltec Fightboard	ca. € 30,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86



ENDKRASSE PCS



Der Einsteiger-PC

PROZESSOR	**€ 45,-**
AMD Athlon 64 3500+ (Sockel AM2)	
KÜHLER	**€ 10,-**
Glacialtech Igloo 7310 Light	
HAUPTPLATINE	**€ 65,-**
MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 70,-**
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 150,-**
Sapphire Radeon X1950 Pro	
SOUNDKARTE	**€ 0,-**
Integriert	
FESTPLATTE	**€ 50,-**
Samsung SP2504C (Sata II, 250 GB)	
NETZTEIL	**€ 45,-**
Cooler Master Extremepower (430 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 40,-**
Sharkoon Rebel 9 Economy	

€ 620,-*



Der Aufsteiger-PC

PROZESSOR	**€ 155,-**
Intel Core 2 Duo E6400 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 25,-**
Thermaltake Ruby Orb	
HAUPTPLATINE	**€ 90,-**
Gigabyte 965P-DS3 (965P)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 70,-**
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 320,-**
Gainward BLISS 8800 GTS	
SOUNDKARTE	**€ 0,-**
Integriert	
FESTPLATTE	**€ 90,-**
Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	
NETZTEIL	**€ 60,-**
Be quiet! Straight Power BQT-E5 (450 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 80,-**
Thermaltake Armor Jr.	

€ 1.060,-*

Der High-End-PC

PROZESSOR	**€ 260,-**
Intel Core 2 Duo E6700 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 40,-**
Scythe Infinity	
HAUPTPLATINE	**€ 155,-**
Asus P5W DH Deluxe (i975X)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 120,-**
Corsair 2x 1.024 MB DDR2-800, CL4	
GRAFIKKARTE	**€ 670,-**
Asus EN8800ULTRA	
SOUNDKARTE	**€ 60,-**
Creative SB X-Fi Xtremegamer	
FESTPLATTE	**€ 90,-**
Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	
NETZTEIL	**€ 80,-**
Silverstone Element ST50EF-Plus (500 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 135,-**
NZXT Zero	

€ 1.905,-*

* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

Objekte der Begierde

Nur für Sie: Gaben im Wert von 5.400 Euro! Die edlen Produkte haben Gainward, Caseking und G Data zur Verfügung gestellt. Lassen Sie sich diese Chance nicht entgehen! Die Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

Eins dieser Teile ziert vielleicht demnächst Ihre traute Hütte:

KRAFTPROBE

Gainward versorgt die Fangemeinde mit sieben High-End-Grafikkarten aus der aktuellen DX-10-Reihe. Das Sahnestück ist die Geforce 8800 Ultra mit 768 Megabyte DDR3-Speicher und einer Prozessor-Taktung von 612 Megahertz. Auch die 8600er-Karten sind natürlich nicht zu verachten.

Wert: € 1.800,-



4x Gainward Bliss 8600GTS-256-TV-DD

2x Gainward Bliss 8600GTS-256-GS-TV-DD



1x Gainward Bliss 8800Ultra-768-TV-DD





16x NZXT.SENTRY 1



je 8x NZXT.LEXA REDLINE NZXT.LEXA BLUELINE

SELBSTVERSORGER

Mit den Red- und Blueline-Gehäusen von NZXT hat Caseking zwei brandheiße Eisen für bastelfreudige Spieler im Feuer. Die Alutürme bieten viel Platz für die Hardware und dank Seitenfenster einen freien Blick ins Innere. Der Sentry 1 ist eine ideale Ergänzung zum Gehäuse – das Multifunktionsgerät zeigt die wichtigsten Temperaturen Ihrer Hardware an und erlaubt die Steuerung von zwei Lüftern.

Wert: € 1.800,-



AUF NUMMER SICHER

Mit der Software „Internetsecurity Totalcare" bietet der Antiviren-Spezialist G Data ein umfassendes Servicepaket für den PC an. Es setzt sich unter anderem aus den Modulen Antivirus, Personal Firewall, Antispam/Antiphishing, Kindersicherung und Webfilter zusammen. Neu im Angebot ist darüber hinaus die Daten-Sicherungs-Lösung „Backup" und das Servicemodul „Tuner".

Wert: € 1.800,-



30x Internetsecurity Totalcare





DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie einfach folgende Frage:

Die Maßeinheit der Frequenz ist Hz. Wofür steht das Kürzel?

a) Magen
b) Niere
c) Leber
d) Hertz

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **5. September 2007.**

Äktschn Män
FALLOUT 3

FLOMP!
STRENGTH
FLOMP!
FLOMP!
PERCEPTION
ENDURANCE
FLOMP!
FLOMP!
CHARISMA
FLOMP!
INTELLIGENCE
GALOPPEL!
AGILITY
GALOPPEL!
LUCK
AH, NOCH SO EIN S.P.E.C.I.A.L.!? OK, AB ZU DEN ANDEREN!
KACKE ...





Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: leserbriefe@pcaction.de Internet: www.pcaction.de
Vorstand	Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Niels Herrmann
Chefredakteur/Objektleitung	**Heinrich Lenhardt**
Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.)	**Joachim Hesse** verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift).
Leitende Redakteure	Wolfgang Fischer, Harald Fränkel
Redaktion Spiele	Dennis Blumenthal, Lukasz Ciszewski, Alexander Frank, Christian Gürnth, Ralph Wollner
Redaktion Hardware	Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Community-Redakteure	Andreas Bertits, Marc Brehme
Chefreporter	Christoph Holowaty
Textchefs/Schlussredaktion	Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent	Roland Austinat
Layout	Anja Grosler (Ltg.), Jesse Grose, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Anne-Marie Kandler, © Bethesda Softworks
CD, DVD, Video	Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Jeanette Haag
Produktionsleitung	Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Computec Internet Agency GmbH

Redaktion	Ralph Wollner (Ltg.), Christian Gürnth, Sascha Pilling, Sebastian Thöing
Projektleitung & Konzeption	Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung	René Behme, Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift. E-Mail: thomas.knopp@computec.de

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Judith Gratias: Tel: +49 911-2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen Tel: +49 911-2872-257; gregor.hansen@computec.de
Markus Kirchner: Tel: +49 911-2872-342; markus.kirchner@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Michael Mensah: Tel.: +49 911 2872-342; ; michael.mesah@computec.de
Ronny Münstermann: Tel +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Markus Vones: Tel: +49 89-78060-110; mv@codexmedia.de
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de

Anzeigendisposition	Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2006: 520.000 Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 61,00
Österreich: € 68,20
Ausland: € 73,00

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PC ACTION, PLAYZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, PLAY VANILLA. COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

PC ACTION 9/2007 ERSCHEINT AM 18. JULI 2007.

Alternativen zum Sommerloch

 PLATZ 1 Das Schwarze Loch	 PLATZ 2 Loch Ness	 PLATZ 3 Lisa Loch	 PLATZ 4 Loch	 PLATZ 5 Schwarzes Loch
DEFINITION				
Das Sommerloch ist da, gute neue PC-Spiele sind rar. Planen Sie doch einfach einen netten Filmabend mit Gleichgesinnten! **5,5**	Unternehmen Sie im Sommer doch mal eine Kulturreise nach Schottland zum legendären Süßwassersee Loch Ness. **3,3**	Lisa Loch ist ein verdammt attraktives Model aus deutschen Landen. Verdient definitiv eine höhere Optikwertung als *Crysis*. **6,5**	Loch ist ein Ortsteil von Nümbrecht, im Süden von Nordrhein-Westfalen. Kennt kein Schwein, und genau das möchten wir ändern! **1,2**	Verstehen wir nicht, warum Sie fragen: „Naomi Campbell?" Gemeint ist das mysteriöse, astronomische Objekt. Wir tun was für Ihre Bildung. **2,2**
NUTZWERT				
Dieser Science-Fiction-Streifen aus dem Jahr 1979 ist eigentlich nur ein billiger Abklatsch von *Star Wars Episode 4*. Schwach! **83,5**	Im trüben Gewässer von Loch Ness soll sich seit Jahrhunderten Nessie verstecken, ein kamerascheues Ungeheuer. Spannend! **17,5**	Hui, die Bilder auf www.lisa-loch.de sind schärfer als Wollners Chili-Gerichte. Und damit meinen wir nicht die Auflösung. **87,5**	Bei diesem Kaff ist der Name auch Programm. Aber wenn Sie mal auf der Bundesstraße 478 unterwegs sind, schauen Sie mal in Loch vorbei! **46**	Wie wir aus Filmen wissen, gelangen Sie im Weltraum schneller vom A-All nach B-All, wenn Sie durch Schwarze Löcher schlüpfen. **25,5**
SPIELSPASS				
Der Film hat nur mäßige Kritiken eingeheimst. Vielleicht sollten Sie doch lieber aus dem Haus und Ihren Hintern bewegen, Specki! **23,4**	So eine Reise bildet und würde Sie für ein paar Tage von *World of Warcraft* fernhalten. So weiß wie Sie sind, macht normalerweise nur Persil! **5,2**	Mit echten Frauen rumzumachen, macht mehr Laune als sich nur Models im Internet anzugucken. Aber das können Sie ja nicht wissen. **66,6**	Deutschlandreisen sind in! Schnappen Sie sich am besten Ihr Fahrrad und beugen Sie Herz-krankheiten vor, Sie fauler Sack! **12**	Wahrscheinlich wissen Sie mehr über Schwarze Löcher als wir und haben sämtliche Stephen-Hawking-Bücher gelesen. Nerd! **15,5**
ERGEBNIS				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: (Definition x Nutzwert) : Spielspaß = Ergebnis

Hasta la Vista, Baby!



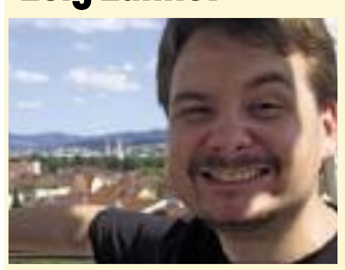
Manche Leser von www.pcaction.de haben sich bestimmt gewundert, welch großartigen Coup wir gelandet haben: Der Terminator höchstpersönlich testet Spiele auf unserer Internetseite! Wie in diesem Fall beim Blitztest zu *Tomb Raider Anniversary*, das unser guter Kumpel Termi für „seht gut" befunden hat. Stark! Im Ernst: Wir bauen online gerade mächtig um, deshalb kommt es zum einen oder anderen technischen Fauxpas. Wir bitten, dies zu entschuldigen!

Mach's in der Gruppe!

Auch in diesem Monat darf die Prise Versautheit nicht fehlen. Leser Jens Peterle schreibt: „Da ich zu Faul/Dumm bin rauszubekommen wo man Gay-Bash-Bilder an euch sendet hab ich mir sie jetzt als Opfer erwählt, Herr Fränkel." Wie nett! Solche denkwürdigen Impressionen von übereinanderliegenden Pixelfiguren in *The Elder Scrolls 4: Oblivion* drucken wir hier doch immer gern ab!



Zeig Zähne!



Wir verstehen dieses verstörende Foto von PC ACTION-Redakteur Andreas Bertits nicht. Sein Vater schickte es uns. Warum grinst Bertits Junior so debil, während er im Riesenrad des Göppinger Volksfestes sitzt? Hat er sich sein Genital eingeklemmt? War das Chili vom Vorabend zu scharf? Oder dachte er sich gerade „Ich bringe meinen Vater um, wenn er dieses Bild herumschickt!"?

In letzter Minute*

* Alle Angaben ohne Gewähr


BIOSHOCK

Noch platt von den ersten Bildern zu *Fallout 3*? Sie bekommen keine Zeit, sich zu erholen! Bereits in der kommenden Ausgabe planen wir, Sie in die Unterwasser-Stadt Rapture zum Test von *Bioshock* zu entführen. Wenn alles klappt, haben wir sogar das Testmuster von *Enemy Territory: Quake Wars* am Start. Ganz zu schweigen von ersten Eindrücken zu *Condemned 2*.

Außerdem ...

bekommen Actionfans nächste Ausgabe eine besonders leckere Vollversion. Wer mitraten will, wie das Spiel mit den Terroristen heißen könnte, besucht unser Forum auf www.pcaction.de!

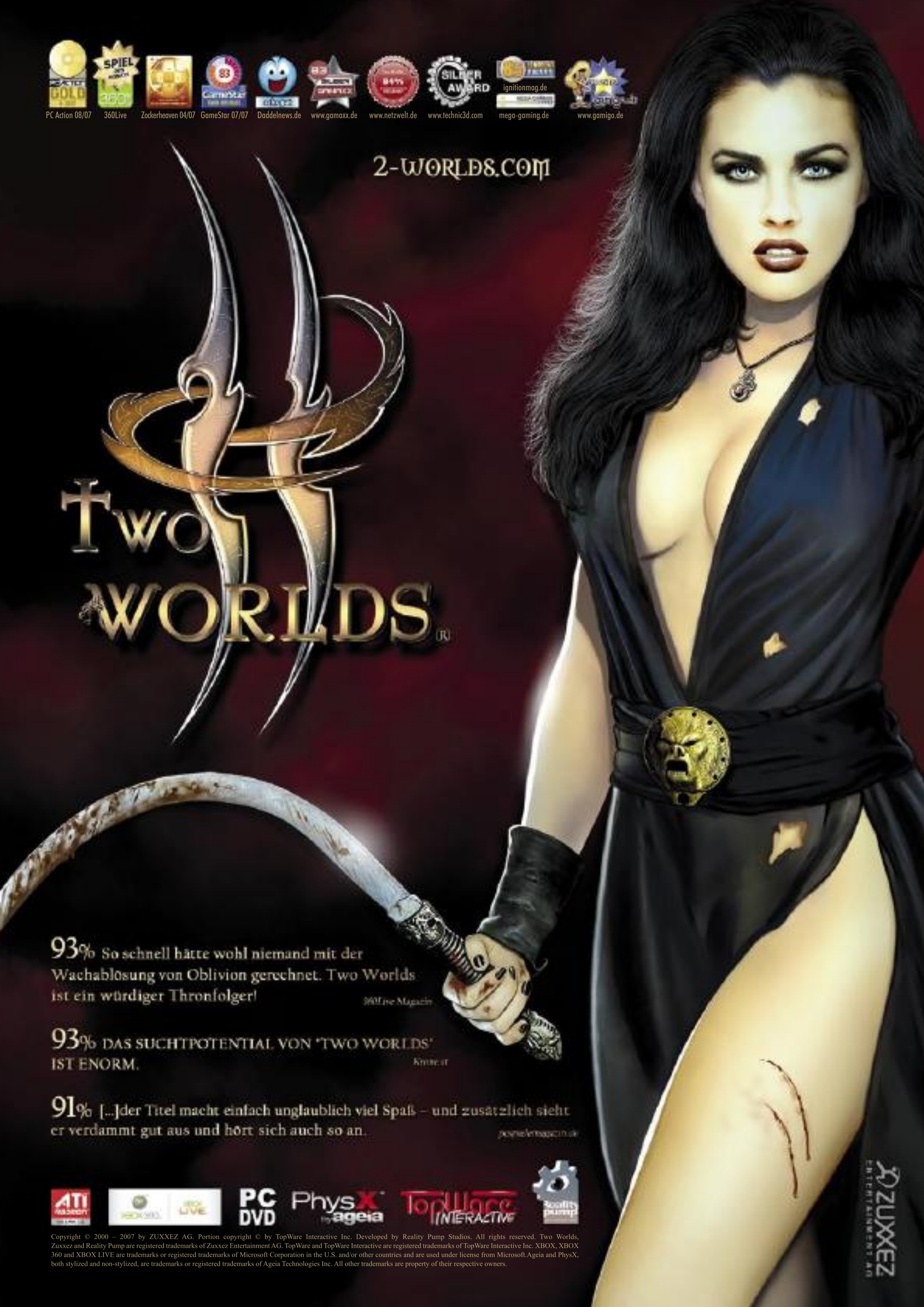


Epilog

Ciszewski: „PC ACTION kocht für dich" am 26. Juli im Restaurant Prisma in Nürnberg. Das ist ja mal eine tolle Aktion! Gibt es das vielleicht noch mal, Herr Küchenchef?

Hesse: Ich koche jedes Mal, wenn ich Sie sehe, Cisartikelniefertigski!

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 22. AUGUST 2007


PC Action 08/07
360Live
Zockerheaven 04/07
GameStar 07/07
Daddelnews.de
www.gamaxx.de
www.netzwelt.de
SILBER AWARD
www.technic3d.com
ignitionmag.de
mega-gaming.de
www.gamigo.de
2-WORLDS.COM
Two WORLDS®
93% So schnell hätte wohl niemand mit der Wachablösung von Oblivion gerechnet. Two Worlds ist ein würdiger Thronfolger!
93% DAS SUCHTPOTENTIAL VON "TWO WORLDS" IST ENORM.
91% [...]der Titel macht einfach unglaublich viel Spaß – und zusätzlich sieht er verdammt gut aus und hört sich auch so an.
ATI
PC DVD
PhysX by ageia
TopWare INTERACTIVE
Reality pump
ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG
Copyright © 2000 – 2007 by ZUXXEZ AG. Portion copyright © by TopWare Interactive Inc. Developed by Reality Pump Studios. All rights reserved. Two Worlds, Zuxxez and Reality Pump are registered trademarks of Zuxxez Entertainment AG. TopWare and TopWare Interactive are registered trademarks of TopWare Interactive Inc. XBOX, XBOX 360 and XBOX LIVE are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.Ageia and PhysX, both stylized and non-stylized, are trademarks or registered trademarks of Ageia Technologies Inc. All other trademarks are property of their respective owners.